MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト
March.1992 No.69



平成4年3月1日発行(毎月1回1日発行)
第7巻第3号通巻第69号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

3

500 yen



なりふりかまうな！突進大攻略！
ハチャメチャファイター
WWFレッスルフェスト
キャプテンアメリカ&ジ・アベンジャーズ
サンダーブラスター
メタルブラック

ニューゲームWASSHOI
ウルフファング
シュトラール
マジカルクリスタルズ
フロントロウ/イロモノ大名行列

ストリートファイターII
ガイルをやっつけろ!!

渾身特集
負け犬に用はないぜ！
究極格闘野郎

ここがこうなる!!
ストリートファイターII'(ダッシュ)

キャプテンコマンドー　アラビアンナイト
餓狼伝説　ナイツ オブ ザ ラウンド　マッド ダンシング

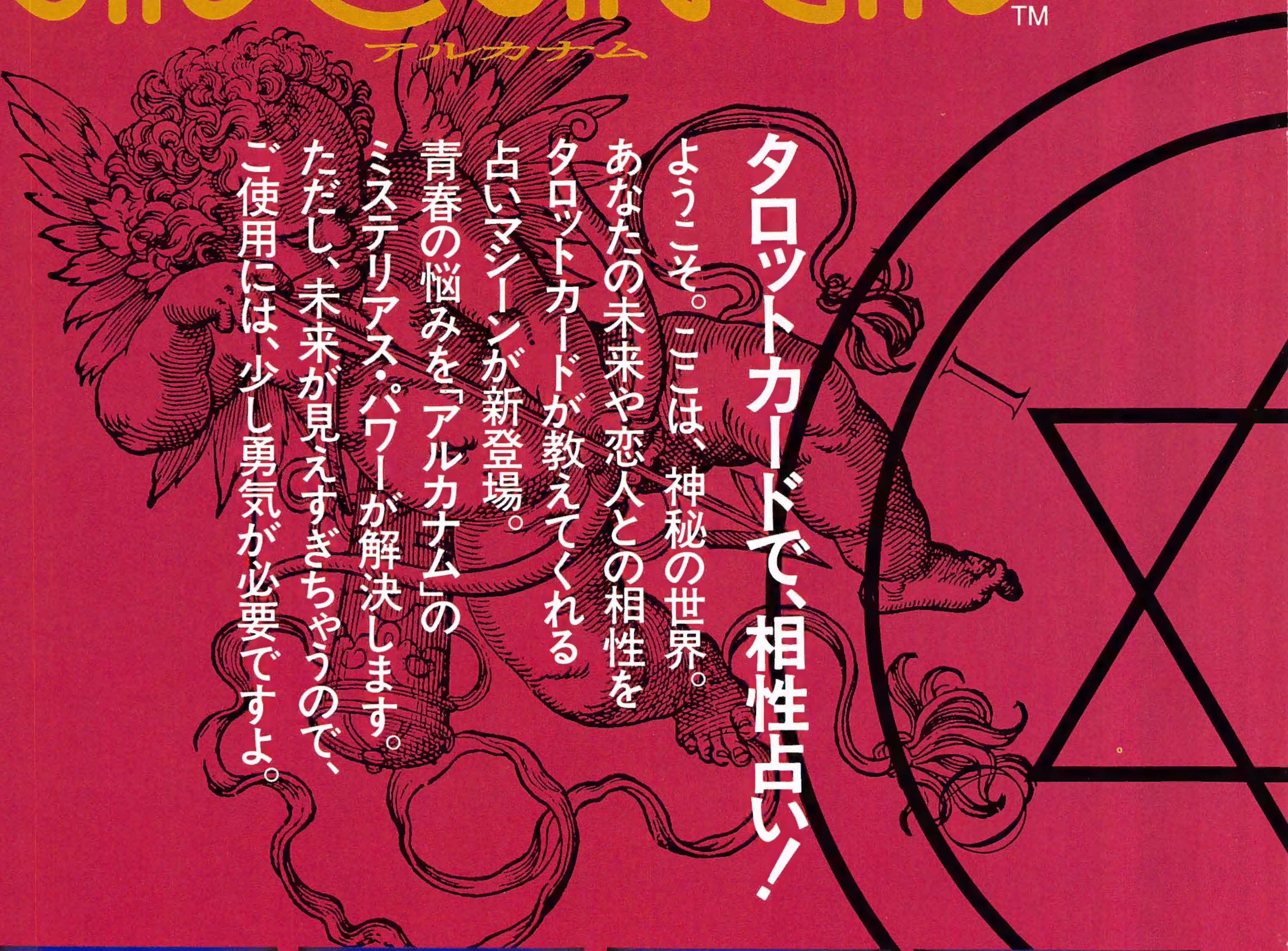
ストII究極対戦技

格闘コラム/格闘ゲーム大分類/デブベストテン/技ベストテン/ボスベストテン


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
近い将来、
あなたはコインを
入れたくなるでしょう。
タロット占い
©TAITO CORP. 1991

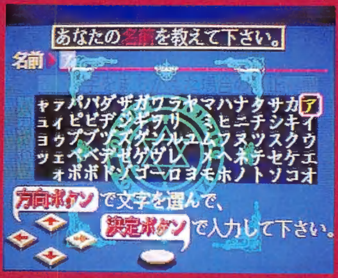
ARCANUM™

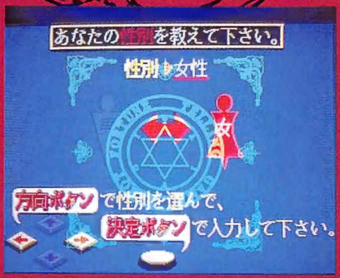
アルカナム



タロットカードで、相性占い!

ようこそ。ここは、神秘の世界。
あなたの未来や恋人との相性を
タロットカードが教えてくれる
占いマシーンが新登場。
青春の悩みを「アルカナム」の
ミステリアス・パワーが解決します。
ただし、未来が見えすぎちゃうので、
ご使用には、少し勇気が必要ですよ。









タロットカードでふたりの相性、あなたの未来がわかる占いマシーンが新登場●女占い師の声に従って、操作を進行●最初に自分のデータ(名前、生年月日、性別)をインプット●あなたの「運勢」5ジャンル、恋人との「相性」2ジャンルの計7ジャンルから希望のジャンルを自由に選択●画面の中には、タロットカードや、美人占い師の映像が浮かび上がる不思議空間が出現●占いの結果は、美しいオリジナル・シートにプリントアウトされます。

株式会社 タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888



人間が闘うことを本質的に好んでいる、ということは、原始のころから続いている弱肉強食の歴史を見れば明らかである。「人より強くありたい」という人類共通の願いは、格闘ゲームの世界にも格段の進歩をもたらせた。キャラクターと自分を完全に一体化させ、思うままに技を操れる快感は何物にも代えがたい。ひとつの完成型に到達した格闘ゲームにこの特集を捧げよう。

ここまでやった!!

究極格闘野郎

ここがこうなる！ストリートファイターII'

格闘世界におけるプレイヤーの精神構造

現在巷に溢れる格闘ゲーム。その数は数十種にも及び、学生やサラリーマンはもちろん、老若男女を問わず格闘ゲームに興じているのが現状である。

なぜこれほどまでに格闘ゲームに心を奪われる者が多いのか。

人間は誰しも、闘争本能という獣を内に秘めている。だが今の社会では、その獣を不用意に解き放つことは不可能に近い。なぜなら、それは多くの場合犯罪という名のもとに、前科者という肩書を付ける格好の対象になるからだ。

人間が本来持ち合わせていながらも抑圧することを余儀なくされている闘争本能——このヤリ場のないフラストレーションを昇華させてくれる一大エポック、それが「格闘ゲーム」なのだ。

- ●ストリートファイターII'
- ●キャプテンコマンドー
- ●アラビアンファイト
- ●餓狼伝説
- ●ナイツ・オブ・ザ・ラウンド
- ●マッドダンシング
- ●ストII対戦・究極の心得
- ●格闘コラム
- ●格闘ゲーム大分類
- ●デブベストテン
- ●技ベストテン
- ●ボスベストテン



全人類の願い!!
ストⅡニューバージョン

©CAPCOM
石井ぜんじ

その名はストリートファイターⅡ'(ダッシュ)

果たして、本当なのか

ストリートファイターⅡの対コンピューター戦がやり尽くされ、対戦プレイもずいぶんと広まってきた今、求められているのは新しいストⅡ。そんなプレイヤーの声を反映するかのように、カプコンでストリートファイターⅡのニューバージョンが発売されるのではないかといわれている。

そんな中、ゲーメスト編集部では一枚の写真を手に入れた。見れば一目瞭然、選べるキャラクターのところが違う。なんと、四天王と呼ばれるバイソン、バルログ、サガット、ベガがいるではないか。

きっとこの4人の敵キャラをプレイヤーとして選べることは間違いない。ゲーメスト編集部では、そう確信した。

しかし、四天王が自分で使えるとしたら、サガットのタイガーショットや、ベガのサイコクラッシャーアタックはどうやって出すのであろうか。でも、そのくらいならまだい い。バルログがバック転を繰り返し続けていたら、果たして勝負になるのか。また、金網に登れないステージはどうなるのか。謎が謎を呼ぶ。

大阪カプコンに単身乗りこむぞ!

そこで、私こと石井ぜんじは事の真相を確かめに、カプコンへと取材におもむき、開発担当者とのインタビューにトライしてみた。

N…もし四天王が使えるなら、絶対強くなること間違いなし。私は絶対サガットですよ。

S…僕はバルログだな。でも、もし風呂場ではりついていたらイモリみたいで気持悪いだろうな。

T…いや、バルログはガードしていると爪がとれてパワーが半減するに違いない。バイソンが強いはずだ。

開発者の創造力はとどまるところを知らない

結局インタビューはわけがわからないうちに夢の世界へと突っ走ってしまい、大阪取材は対戦大会に変わってしまった。なんてことだ…。

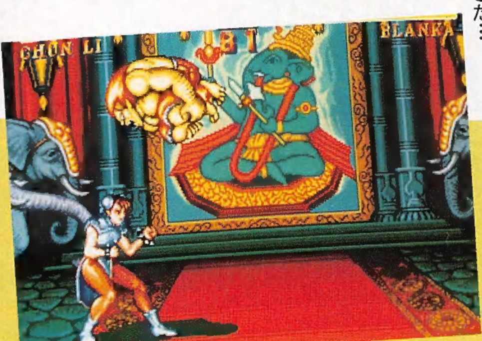
来月にはなんとか、事の真相を突き止め徹底的に調査報告する!?つもりなので、さらに対戦の腕をみがいておこう。格闘技の頂点を目指す道は、限りなく遠い。

ストⅡ質問箱 PARTⅡ

まだまだ疑問の多い奥の深すぎるストⅡ。解答は見えるか…

Q ブランカのローリングアタックや、本田のスーパー頭突きは空中投げできないのですか?

A ローリングアタックとスーパー頭突きは、見た目は空中だが、実際には地上にいるのと同じ判定になっている。しかも、空中投げは本来ある程度の高さがないとできないらしい(コンピューターガイルは別)。



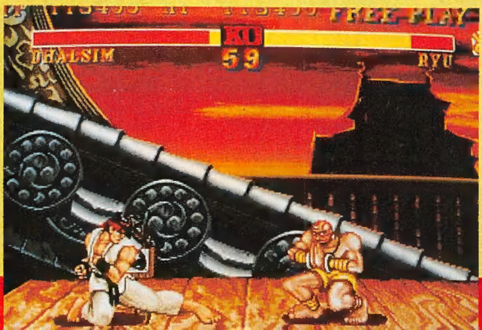
ローリングアタックは普通は空中投げできないが…。

結局、結論はできない。しかし、ローリングアタックが相手が倒れているところにきてはね上がると空中投げができる。ここなら空中と見なしてくれているようだ。



小足払いを誘発できるのはスライディングくらいしかない。

Q ストリートファイターⅡの敵(コンピューター)は、プレイヤーがリュウだからとか、春麗だからとか識別して技を出してくるのですか?



はね上がれば空中投げが可能。



A 基本的に、プレイヤーは識別してないようだ。体力・ラウンドを先取したかなどで性格は変わるようだが。プレイヤーを見ているというより、何の技を出すかに対応しているらしい。

例えばダルシムがスライディングにいくと、リュウは小足払いを連打するが、このような行動はほかのキャラではしない。これはダルシムのスライディングがほかのキャラにない特殊な技と見ているからしい。

Q ストリートファイターIIの対戦などで、3発入る連続技がありますが、なぜ連続技が存在するのですか。

A リュウ、ケンの小足払い連打も一種の連続技だ。なぜ連続で入るかというと、一発当たって相手がのけぞっているときに、のけぞりが解けるまでにくらうので入るのだ。

こののけぞりは、小・中・大の攻撃によってのけぞり時間が違う。しかし、中や大の攻撃は出せるのが遅いし、間合いが離れてしまうのでなかなか連続で入らない。しかし、のけぞり時間は、大のほうが長いので入りやすい要素は持っているといえる。

さらに必殺技（波動拳・ソニックブーム）だと、さらにのけぞる。さて、ここで、画面端だと壁に押し返され間合いがあまり開かない。そこで、ソニックブームを含めたガイル4段攻撃などが可能になる。

そのほかに連続技の入る理由として、パンチなどのあとのスキを、次の技を出すことによってなくしてしまうということにも注目。

アッパー昇龍拳などはその例で、アッパーのあとのモーションが、昇龍拳を優先するためなくなる。それでアッパー昇龍拳が可能になるのだ。

跳び蹴り小足払いなど、ジャンプから地上の技につなぐ場合も同じことがいえる。空中の技は地上では存在できないから、技のあとのスキが消される。それでブランカの強力な3段攻撃が生まれたのだ。

さあ、まだ連続技はあるかもしれない。探してみよう。



空中の技は、着地で強制的に技がリセットされる。



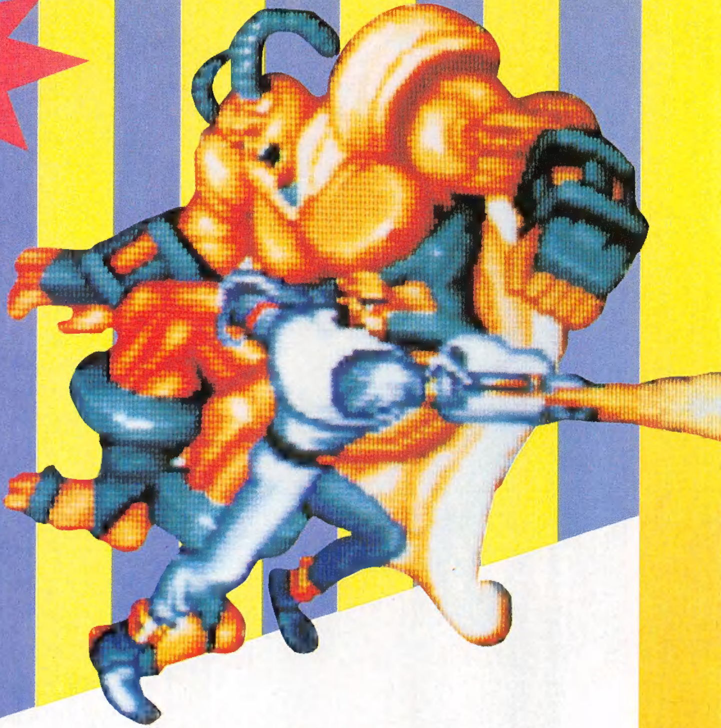
そこでアッパーが連続して入る。

今回はコマンドーでの7・8面を攻略だ!

多角的大攻略

キャプテンコマンドー

CAPTAIN COMMANDO™



フーバー&翔、そしてジェネティの攻略、2P大攻略、資料大公開、が20ページに続いているぞ！心して読んでくれ。

石井ぜんじ

今回はSTAGE7、8のキャプテンコマンドーの攻略からスタートする。6面を越えたことのある人なら、少し練習すれば必ずドッペルゲンガーまでいける。あきらめずにがんばろう。

STAGE7 UNDER GRAUND BASE

この面は壁、画面外をうまく使って安全な場所を確保するのが大切だ。

SCENE1

忍者地帯とハッチ地帯に分かれてる。

忍者地帯は、安全に進むなら一番画面の上（奥）を走り抜けてしまおう。ここはドラム缶には当たらない。ハッチ地帯まで走ると忍者は消滅する。途中で一人小次郎が行く手をはばむので、とびげりで倒すこと。

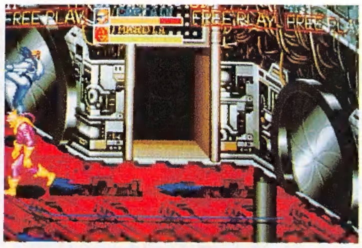
倒していくなら、少しずつスクロールさせて忍者を出す。忍者の影が見えたら、すぐ左上にいくとまだ壁が残っていて、はさみうちは免れることができる。



左上の隅に入ると安全地帯となる。

ハッチ地帯は、ハッチがある斜めの壁を利用し、画面の一番上に常にいるようにする。ここが安全地帯となる。

武器を持ったザコを倒したら、一気に右に走り地形をスクロールさせる。そしてすぐ左に戻り、左上に入って再び〝安全地帯〟でなぐりまくる。



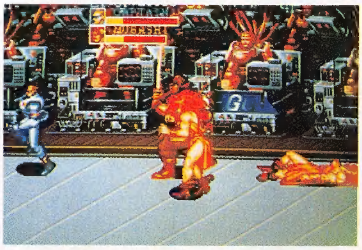
ここも安全地帯。マーディアにつかまれないように連打しよう。

SCENE2

少しずつ画面をスクロールさせ、ドラム缶をまず壊す。武器をとって、ムサシ×2＋マーディア×2に備える。

4人が出現したら、画面はスクロールさせず、左下の位置をキープする。ここは画面外に壁があり、ムサシが回りこんでこられないのだ。

しかしこの位置ではあまり動き回れない。飛び蹴り、Uターンファイヤーをうまく使おう。もちろん、左上に入る



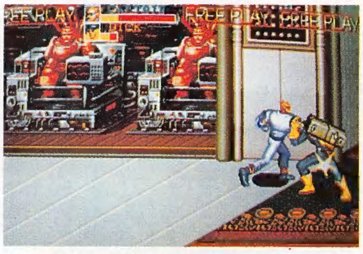
コマンドーは投げ・跳び蹴り、ファイヤーをうまく使おう。

前に武器をうまく使ったり、回りこもうとするムサシをつかんで投げたりしてみよう。

さて、4人を倒すとドラム缶が降ってくるところがあり、その先は逃げ帰りランチャーが右上→右下→左上→左下と4人出現する。

まず上に位置を合わせ、ダッシュで近づき、右上のランチャーをなぐり倒す。たいていレモンかサクランボを出してくれる。

右上のランチャーを倒したら、一気に左下までいくと2人目のランチャーを倒せる。この2人で体力を回復する。



右上のランチャーをなぐったらすぐ左下へGO!

そのあと、ランチャー1人とウーキー2人を倒し、ランチャーを拾ってボスと対決だ。

STAGE7ボス ブラッド

これまでのボスに比べると楽な部類に入るが、動きが敏捷で攻撃力が強いので気を抜かないこと。

いろいろな攻撃が入るので有効な攻撃方法をそれぞれ紹介していこう。

ランチャー、キャプテンファイヤー

前のシーンからランチャーが持っていける。近くに寄られると、ランチャーを持っているとかえって不利。スタート直後に使い切ってしまおう。

キャプテンファイヤーもランチャー同様、距離が離れている場合のみ有効。スタート直後だけ使うようにしよう。スタート時にランチャー3発、ファイヤー2発の計5発は最低当てられる。

つかんで投げ

ブラッドの上下から、つかんですぐ投げる攻撃はかなり有効。ただし、ブラッドは上下に回りこまれないように動こうとする。

そこで、初めにつかむときはダッシュをうまく使ってまわりこもう。そしていったん投げたら、倒れているうちにブラッドの真上・真下に回りこんでおくと連続して投げやすい。

つかんだらすぐ投げないと振りほどかれてしまうので気をつけよう。

連続パンチ・パンチ技

投げそこなった場合でもパンチは連続して入る。初めからパンチを狙ってもいい。

ただし、殴り倒したあと、反動キックがくることが多いのでブラッドの正面に立って



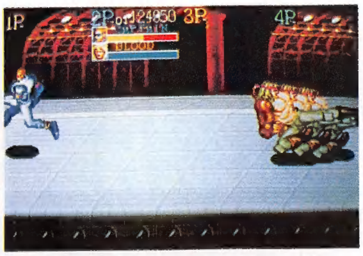
いないこと。必ずタテにずらす。ここが投げと違う。
画面端ならパンチ技も有効だ。

ダッシュキック

上下に回りこみにくいときに有効。ただし、真正面からいくとキックをくらいやすいのでやめよう。少し斜めから、Uターンぎみに蹴る。4面ボスほどシビアではない。
殴り倒したあとの反重力キックに注意。

残像キックのかわし方

ブラッドが構えたら、左右上下の四隅の近いほうに行く。そして端を上か下へ縦にダッシュすると、必殺技を使わなくてもかわせる。



いそいで縦方向にダッシュしてかわそう。

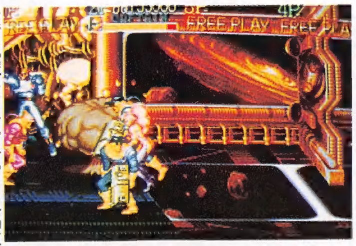
例えば自分が右上にいたら、ブラッドの残像キックが右端に最初にくるまで待ち、ブラッドが右端をターンした瞬間に下へダッシュする。ブラッドが左へいき、再び右へ戻ってくるまでには下に逃げられるだろう。
以上を全部頭に入れておけば、どんな状況にもあわてることはないだろう。

STAGE8

この面は逃げ帰る敵からいかにフルーツをもぎとるかが重要だ。

SCENE1

初めは左右からキャロルが4人ずつ出現。一番下にいれば電気に当たらないので、ここでウーキー、キャロルと戦う。
ウーキー、キャロル計4人のうち2人を倒すとエディが出現。エディが出たら、少し右に画面をスクロールさせ、写真の場所に入りこむ。丸い栓から少し離れるのがコツ。

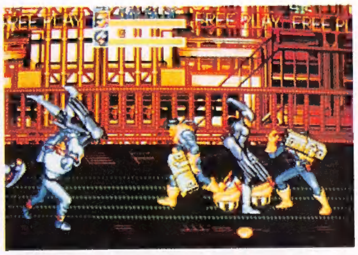


柱が邪魔してランチャーに当たらない。
ここから画面外に向けてなっていればランチャーの攻撃も怖くない。

ザコを全部倒したら、床の模様でラインを合わせ、右にダッシュ。スクロールが止まったところで、右にはりついて左（内側）に向かってパンチ連打している。すると、出てきた逃げ帰りキャロル2人をなぐり倒せてフルーツが2つ手に入る。2人をなぐり倒したあと、すぐ上のキャロルをつかめるので、計3個のフルーツチャンスがある。
このあと肉か天井で体力を回復し、最難関地帯へ向かう。

最難関地帯

ここは、フルーツ6コ出せればなんとかなる場所だ。
まず真ん中から下寄りに位置し、右へ歩く。スクロールが止まったところで逃げ帰りZが左から3人出現。上から順にツメを伸ばすから、ダッシュで戻り真ん中と下のZをつかんでガンガン投げで右に投げ殺す。

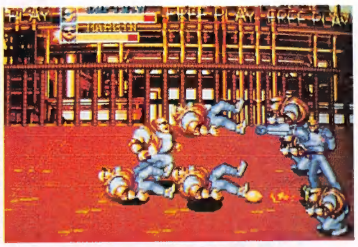


ひたすらZを投げまくろう。

その直後、ランチャーを持ったディックが2人右からくるが、お構いなしにさらに出てくるZの下2人を同じように右に投げる。ランチャーをうたれそうになっても構わず、さらに出現するZをつかんで黙々と右に投げ続ける。運がよければ計6コの食料が床に山積みになる。
そうしたら、すぐ真のZが2人左から出現するから、すぐ右に逃げる。必殺技をすぐ使ってもいい。そして投げで敵を右側にすべてまとめ、ランチャーを拾って燃やしまくる。三角げりも有効。ここでランチャーを1つ持って、フルーツを回収し体力満タンで次に進みたい。

SCENE2

ランチャーを一発で使い切る状態にしておき、逃げ帰りマービンの下2人にぶち当てる（ランチャーがなかったらキャプテンファイヤーでもいい）。
そうしたら右にダッシュし、燃えた1人をつかまえて倒す。



右側に進んで強引にフルーツをもぎとる。

これでフルーツ1個獲得。そのまま右に進み、右から逃げ帰りマービン4人×2、逃げ帰りキャロル4人×1でフルーツを出しまくる。ただし、マービンのファイヤーには要注意。必殺技を使ったりしてかわす。とにかく、画面右端にはりついて食べ物を出しまくり、ドッペルゲンガーと戦うときに体力満タン＋画面上の食べ物3個以上をめざそう。
天井が2コ出た日にゃあ～ドッペルも楽勝だ。

STAGE8ボス
ドッペルゲンガー

1人のときは楽だが、2人のときはどうしても運がからむ。とにかく1人を倒してしまおう。

ドッペルゲンガー1人のとき

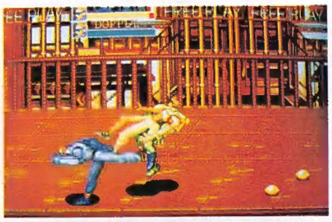
コマンドの場合は、ドッペルは比較的弱い。飛び蹴りだけで楽勝。
まずドッペルが実体化する上に重なり、小さくクルクル回っている。上下に動くよりも回っていたほうが確実につかむことができる。
実体化する前に重なってパンチ連打より、つかみにいくほうが確実だ。
ドッペルがダッシュして近づいてきたら、後ろ向きに歩いてから、いきなり振り返って飛び蹴りする。ドッペルがファイヤーのときは空中で火を出す前に当たる。ダッシュキックのときは、キックが当たるか、飛びこして反対側に落下する。飛びこしたら着地と同時になぐろう。



ドッペルがUターンダッシュしたらファイヤーが来る。

ドッペルゲンガー2人のとき

とにかくジェネティーさえ倒せれば勝ち。
ジェネティーを実体化と共につかみ、投げとばす。問題は、2人同時にダッシュしてきたとき。とりあえず後ろにダッシュして逃げ、いきなり振り返りダッシュキックを狙う。



バックジャンプキックの後はダッシュキックが来る。

ある程度やられるのはしかたないから、やられたらすぐその直後のスキにパンチを1セットたたきこむ。狙いはもちろんジェネティーただ1人。振り向きダッシュキックがうまく決まれば、食べ物が画面内にたくわえてなくてもノーミスクリアは可能だ。



翔

空中殺法で攻めろ 黒衣の忍者！



翔を自由自在に使いこなすために

翔は、見た目こそかっこいいものの、少し使ってみると意外に難しく「だめだこりゃ」と別のキャラを使う人が多い。しかし、実は翔の使いこなし方を知らないためはまっているのではないだろうか。

ここでは、翔の他のキャラにはない利点・欠点を説明していこう。

翔の特徴

まず翔の一番の利点を紹介しよう。跳び蹴りと流星突き（ジャンプして刀を下に突き出す攻撃）が非常に強いということだ。ブレンダが電気を出していても、跳び蹴りなどでほとんどくらうことはない。

それに比べ、ダッシュジャンプ斬りは下方向に少し弱い。ただし、威力は流星突きよりもある。

刀の振り方は、リーチはあるものの、連続で斬ると3回目、4回目の振りが遅い。結果的に倒すのに時間がかかるので、その分不利だろう。ただし、上下に当たり判定が広いので、敵の上、下から刀を当てて斬るのがやりやすい。

投げはレバーを斜め下か下方向に入れて投げる巴投げが、背負い投げより若干威力が強い。

また、ひざ蹴りも返されにくい。唯一、ひざ蹴りで跳び込んでから投げが有効なキャラクターだ。

ステージ攻略

STAGE2 SCENE1

ブレンダ（電気）とスキップが出てくるが、ここでは流星突きを多用すること。まず流星突きが返されることはない。跳び蹴りでもいい。



流星突きは電気を出されていてもやられることはない。

ボス・シュトルムJr.



シュトロムJr.が起き上がるときに剣の先で切る。



起き上がりに跳び越されたらとび蹴りを当てる。

簡単かつ、他のキャラにも応用できる倒し方があるので詳しく説明しよう。

まず跳び蹴りやダッシュジャンプ斬りでいったんシュトルムをダウンさせる。そうしたらシュトルムにぎりぎり刀が当たる位置で刀を振っている。運がよければシュトルムはザクザクと刀で斬れる。

もし起き上がりざまに頭上をジャンプで飛び越されたら、シュトルムが着地するところへ跳び蹴りする。ここで跳び蹴りの強さが生きる。

跳び蹴りでダウンしたら同じことの繰り返しだ。また、左の画面外に行ってしまっても基本的に同じ。左に行った場合、写真の場所にいれば連続してシュトルムがはまってしまうこともある。

これでばっちり！ 2面ボス徹底攻略法

シュトワムJr.の完璧攻略法を再確認しよう。

①ボス出現時。画面の右上にあるドラム缶を、ダッシュジャンプ攻撃で壊しにいく。運がよければドラム缶と共にボスに攻撃が当たる。

②画面右端で左へ向かってパンチなどを連打。少しボウガンをはじいて待っていると、ボスは近づいてきてから下へ向かってボウガンを連射しながら走る。このボウガンをはじき落としたらすぐ三角蹴り。上に戻ってきたボスに当たる。ジェネティーの場合は必殺技で近づける。

③ボスが起き上がるところをダッシュジャンプ攻撃か跳び蹴りを当てる。翔は刀がぎりぎり当たる位置で剣を振っていてもいい。

④ボスが起き上がりざまに攻撃をくらい、画面左端の画面外へ消える。そうしたら画面外へ向かって、パンチなどの先が少し画面外に出るくらいの位置でなぐりつづける。運がよければパンチ連打が入る。

⑤ボスが後側（右側）にジャンプしたら、跳び蹴りでボスを右へ吹っとばす。ボスは画面の右端へ向かってころが

STAGE3 ボス・ヤマト

翔の三角蹴りは、コマンドーより危険性が高い。壁にはねようとしたところを斬られることが多い。

そこで、ひたすらずらし斬りを狙う。ダッシュをうまく使い、端に追いこまれないようにしよう。

ムサシは、スタートしたら少し下に下がり、その後まっすぐ近づくと正面からつかめる。その後はムサシを意識しすぎないように、ヤマトをひたすらずらし斬りする。



少し下に歩いてからずんずん前に歩いていくとつかめる。

STAGE4 ボス・モンスター

斜めダッシュ突き（居合突き）で攻撃する。コマンドーのダッシュキックより少しやりやすいはず。

ハンマーを取ると、リーチがすごく短いので取らないほうがいい。その分、手裏剣が使えるので重宝する。



ナナメダッシュ突きで倒すしかない。

STAGE6 SCENE1

普通に切ってもいいが、流星突きが使える。また、後ろに回られたらひざ蹴りで跳び込み投げも使おう。

STAGE6 ボス・シュトロム&ドラック

キャプテンコマンドーのときと同じように剣で斬ってはめるが、最もはまりにくい。つかまれることも多いので、すぐに振りほどき必殺技を使おう。つかまれると離したときに位置がずれるので再び合わせ直さなければいけない。

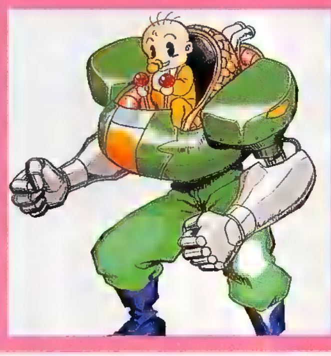
負け犬に用はないぜ!

究極格闘野郎



フーバー

強力なパンチ力を誇るロボット赤ちゃん



フーバーを自由自在に使いこなすために

フーバーは4番目のキャラだから威力はあるけど難しいんだろうな〜、と思っている人は多いと思う。実は難しいのだが、欠点が多いわけではない。肝心な欠点!?を意識していれば、パンチ力でガンガン押しまくれる爽快なキャラクターだ。

フーバーの特徴

フーバーの一番の欠点は、パンチが下に出ること（パンチの高さが低い）だ。だから、シュトルムの跳び蹴りを、パンチで落とすことはまったくできない。シュトルムがジャンプして突っこんできたら、必殺技を使うか跳び蹴りなどで応戦するしかない。どの位置からジャンプキックが来てもダメなので、絶対覚えておこう。

また、パンチの高さが低いため、はずんだドラム缶がパンチで壊せないことがある。ドラム缶にも注意。

この欠点さえ注意しておけば、なんとかなるだろう。

跳び蹴りも強いほうだし、なんといってもパンチの破壊力がすごい。特に1発目、2発目が他のキャラに対して強く、パンチはめも強力な武器となる。ただし移動連続技は4発目のスキが大きいので注意しよう。

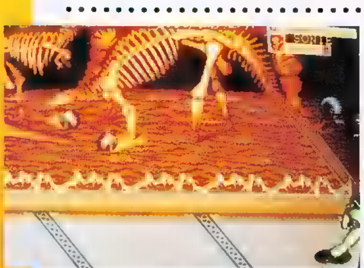
パイルドライバーは普通の投げより威力がある。余裕のあるときに使おう。

各ステージ攻略

STAGE2 SCENE1

ブレンダに対して有効な攻撃があまりない。そこで、逃げ回りながらパンチでスキップを先に倒してしまおう。

また、少し危険だが右側の電気が流れる音がしたらすぐ逃げろ!



画面外に敵を全部投げてしまい、パンチ連打をしていてもいい。電気をくらうことがあるが、スキップを早めに倒せるので大ケガが少ない。

STAGE2 ボス・シュトルム

ジャンピングエルボーなどでダウンさせ、起き上がりに再びジャンピングエルボーを当てる。右端に行くとほとんど左にジャンプするので、パンチが当たらないぐらい離れてパンチしておき、頭上を跳び越したところに跳び蹴り・ジャンピングエルボーで突っ込む。翔よりとびげりが弱いので、シュトルムに近づきすぎていると跳び越された後にボウガンをくらいやすい。

左端に行ったら翔と同じハマリ場所でパンチしていてもいいが、画面外から跳び蹴りが来るとまず防げない。あきらめて、とびげりが来ないことを祈るか逃げるか選ぼう。

右端に追いこまれ、ボウガンを連射されたらいったんパンチで耐え、シュトルムとタテ座標がずれたら三角蹴りでとびこむ。また、ヨコ座標が同じでタテがずれると、シュトルムがボウガンを連射しながらタテに移動することが多い。この時はつかめるので、パイルドライバーをかけよう。

くれぐれもシュトルムのキックには注意しよう。



ダッシュジャンプエルボー攻撃を起き上がりざまに当てる。

る。さらに起き上がりざまに攻撃し(③参照)、ボスを画面の右端に追いこむ。

以上の、①〜⑤を繰り返す。ボスの体力がなくなり、画面の左側からマービンが出て来たら②の状態で粘る。マービンがパンチやボウガンで全滅するまで待つ。

☆パンチはめについて

ジェネティが有効な方法。いったんナイフの連続攻撃が入りそうになったら、3発入れて逆を向き、すぐまた振り向いて3発入れてはめ続ける。3発までなら倒れないのを利用している。

☆ファイヤーはめについて

コマンドの有効な方法。ファイヤーでいったん燃やしたら、歩いて少し後へ下がる。そしてシュトワムJr.が起き上がろうとしたところを再び燃やす。これの繰り返しではまる。

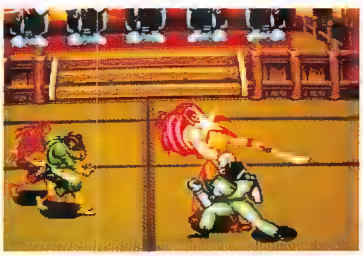
☆シュトロムJr.の跳び蹴りに注意しよう!

この攻撃はボウガンより減る。ジェネティーならナイフ連打でほぼ大丈夫だが、他のキャラだったら必殺技で倒し、①〜⑤のパターンに持っていくのが確実。

結局一言で言うと、ボスの起き上がりざまにたたみこみ、画面の左右の端に行ったときにうまく対処すればいいのだ。

STAGE4 ボス・ヤマト

三角蹴りは翔同様危険が伴う。ずらしなぐりで翔と同じように倒す。翔より攻撃力が高い分、さらに強引に速攻で倒すことができる。



上下から近づいてバカバカなぐりまくる。パワー強力。

STAGE4 ボス・モンスター

斜めダッシュ攻撃で攻撃する。また、なぜかいったんなぐりはじめると、1セット全部なぐれる。これはフーバーならではの利点。



少し上下にずれていればなぐり倒せる。

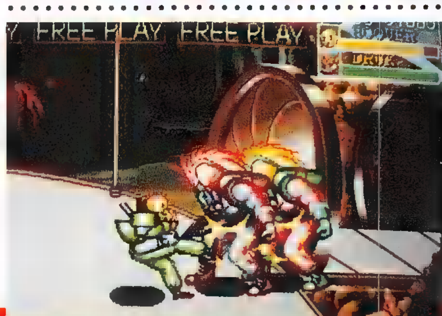
ハンマーは翔同様リーチが短いので持つと危険。他は他のキャラと同じだ。

STAGE6 SCENE1

強力なパンチ主体攻め、ランチャーが出てきた時はジャンピングエルボーを使う。

ボス・シュトルム&ドラッグ

パンチではめる方法で勝負をかける。失敗したら上のほうで、跳び蹴りを必殺技でかわしつつ、パンチでなぐりにかかる。威力が強い分有利だ。



ジャンプしてきたらすぐ必殺技。とにかくはめる。



ARABIAN FIGHT
アラビアンファイト

アラビアの海を、砂漠を、4人の勇者がかけめぐる!!

遠藤ちゃら子

▼▼4人の力を合わせよう！

ダイナミックなキャラクターが画面せましと暴れまくるアクションゲーム、アラビアンファイトが発売されます。

4人の主人公たちは海賊船の上からアラビアまで、さらわれたマムール姫を助け出し悪の魔王ザビスから世界を救うために戦いの旅を続けるのです。

▼▼4人の勇者たち（キャラクター紹介）

★シンドバッド（船乗り）

7つの海をまたにかける冒険家。素早い攻撃で敵を倒す。分身の魔法などを使う。

★ラマーヤ（城の召使）

本人いわくマムール姫の召使らしいが…。男顔負けの活躍をする。可憐で身軽な動きが自慢。水竜の魔法などを使う。

★ゴルドー（城の戦士）

マムール姫の家来。正義感が強く悪人は絶対に許さない。腕自慢で力が強く、岩石の魔法などを使う。

★ダッタ（僧侶）

世界各地を旅する修行僧。ふだんは無口で物静かだが、おこらせるとてもこわい。あらゆる武術の使い手で爆煙の魔法などをあやつる。

画面写真でもわかるようにキャラクターが非常に大きく、色が美しいですね。ビジュアルシーンも力が入っています。アクションゲームはキャラクターの役割が大きいのでやっぱりこうでなくっちゃね。私は僧侶ダッタが気に入ったので使ってみようかと思っています。みんなも見かけたらぜひプレイしてみよう。



ああっ！姫になにをする!!これが4人の旅の始まりだった。



お坊さんがやられている!!えーいやめんかー怪力マンにつきもの、高い高い攻撃をしているゴルドー。



主人公シンドバッド。ランプを手に何を想っているのでしょ？



なかなか迫力のある場面。手前のズームアップされた敵キャラが遠近感を出してるよね。



負け犬に用はないぜ!! 究極格闘野郎



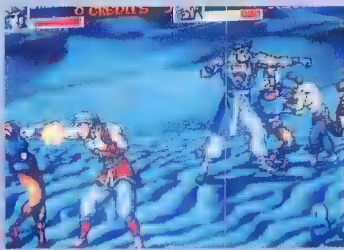
ピラミッド内部。壁画や敵のキャラクターがそれっぽくてムードありあり。



おっ!?お姉ちゃんの華麗な姿。手前のおじさんどいてよ。見えないでしょ。



なーんかなさけない顔してやられてるデブな敵。お腹に的なんかつけちゃってさっ!



青い砂は夜なのでしょうか?非常に美しいです。



ダッタさんの妙な蹴り。敵は奥だぞい。

不思議な魔法についての表

○キャラクターが魔法のアイテムを取るとライフゲージの下に各魔法のシンボルマークが表示されます。アタック＋ジャンプボタンで魔法を使うことができます。

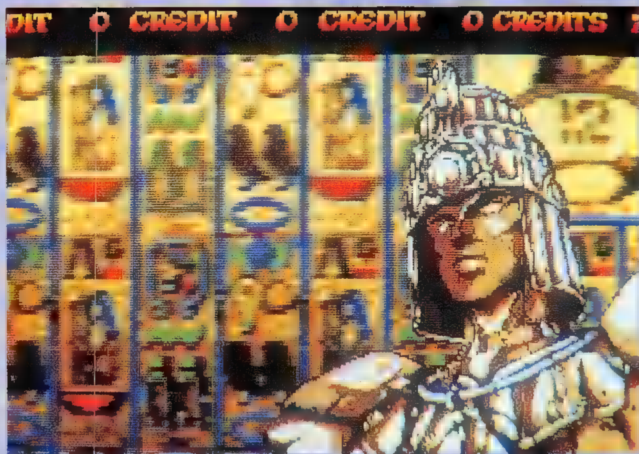
○ちなみにボスに対して魔法は無効になってしまいます。

○魔法のアイテムは各ステージ１～２個だけ出現します。そのステージ中に使用しなかった場合は魔法の数分のボーナス点が加算されます。

○魔法のアイテム一取ったキャラにより効力がちがう。

 魔法のランプ	☆強力な魔法を秘めたる金色に輝く不思議なランプ。			
	シンドバッド	ラマーヤ	ゴルドー	ダッタ
	小人の魔法	ランプの魔法	火炎の魔法	爆煙の魔法
 魔法の指環	☆偉大なる魔導士が作りし妖しく光るクリスタルの指環。			
	満月の魔法	水竜の魔法	岩石の魔法	爆煙の魔法

◎魔法の効力は次号でね!!



一応女神石像。謎が謎を呼ぶピラミッド内だ。ああ４人の運命やいかに!?

各ステージ展開

STAGE1 海	Pirate Ship
STAGE2 町	Fire Street
STAGE3 宮殿	Panic in the Palace
STAGE4 砂漠	Desert Storm
STAGE5 ピラミッド	Pyramid Power
STAGE6 山	Monster Mountain
STAGE7 神殿	Castle of the Devil

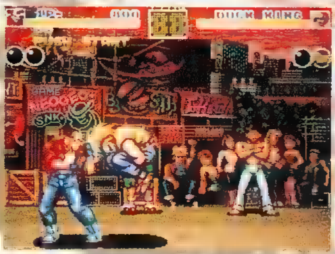


渋い魔王サザビス。どんな攻撃をしてくるのだろう?相手にとって不足はないぜっ!!

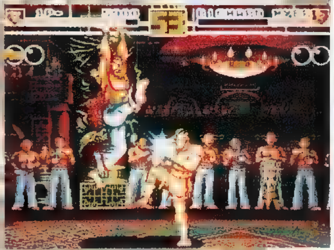
タイマン格闘アクションの新星

GAROU DENSETSU
餓狼伝説
宿命の闘い

投げあり、ガードあり、必殺技ありの最近流行の格闘アクションゲームの登場だ！3人の中からプレイヤーを選び宿敵ギース・ハワードをぶちのめせ!!
さわたり

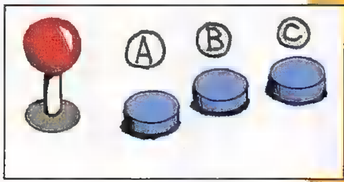


1対1の格闘アクションゲームがNEO・GEOで登場したぞ。もうすでに出まわっているので、みんなもプレイしまくっていることと思う。
ここでは、基本的なゲームシステムとキャラ紹介、必殺技などにふれていきたいと思う。また38ページから、キャラ別攻略をやっているので、その前にがっちり基礎をおさえてもらおう。



操作を極めて技を磨け!!

操作は、どのキャラクターでも同じだ。8方向レバーに3ボタン。くわしくは図を見てもらえばわかるとおりだ。



8方向レバーにⒶがパンチ、Ⓑキック、Ⓒ投げ。これ以降の図はすべてプレイヤーが右向きの時のものです。

特徴としては、敵キャラと逆にレバーを入れることで、ガードができること。そしてCボタンで投げ技ができる。
ただし、タンフールーの変身中〜変身後、リチャードの逆立ち状態、ホア・ジャイの飲酒中、ビリーが棒を放してふるえているときにかぎり、それぞれ相手を投げることはできない。
あと、敵との間合いで攻撃が3種類に分かれる。つまり、同じ操作でパンチや蹴りを出しても、近距離、中距離、遠距離で、出る技が違うのだ。

こいつはくせ者だ 画面内にある奥行き

このゲームには、奥と手前で2ラインの奥行きがある。
基本的に同じラインにいないと攻撃はできないが、ライン移動中に攻撃することは可能だ。では、敵と違うラインにいる場合の移動について説明しよう。敵とラインが違うときに攻撃ボタンを押すと、ジャンプして敵のいるラインに移動する。敵が奥のラインにいる時にかぎり、レバー上で奥へ行ける。敵が手前のラインにいるときにレバーを下に入れると、転がって同じラインに移動することができる。
あと、敵キャラの中で、マイケル、ホア・ジャイ、ビリーの3人のステージは奥行きがない。



きのうの友は、今日の敵 —対戦プレイ—

2人同時プレイで、対戦を行うことも可能だ。ただ、この場合、敵キャラステージで協力プレイをする。2人で1人の敵を倒すわけだが、このステージをクリア後、対戦ステージに入る。敵キャラと闘っているときは、どちらかのプレイヤーが倒されても、もう1人が勝ち抜けば対戦をすることができる。



これがキング・オブ・ファイターズだ！

まずは、自分の使える3人のキャラクターの紹介をしよう。それぞれ、細かい技や必殺技が違い、個性豊かな彼らに焦点を当ててみよう。

テリー・ボガード



喧嘩殺法＋マーシャルアーツの使い手。父のかたきを討つため、サウスタウンに戻ってきた。アンディの弟。バーンナックルやパワーウェーブなる技を使う。

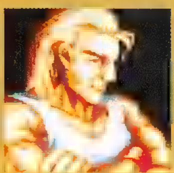
パワーウェーブ


クラックシュート


ライジングタックル


バーンナックル


アンディ・ボガード



体がやや小さいが、日本人に骨法を習い体格を補う。斬影拳、飛翔拳など、変わった技を使う。テリー・ボガードの兄で、父のかたきとしてギースを狙う。

飛翔拳


空破弾


昇龍弾


斬影拳




東 丈（ひがし じょう）



出身は日本なのだが、ムエタイ使いである。異種格闘技戦で世界一になることを目指し、キング・オブ・ファイターズに参加している。蹴りを中心とした攻撃が得意だ。

ハリケーンアッパー



タイガーキック



爆裂拳



スラッシュキック



こいつらをたたきのめせ!!

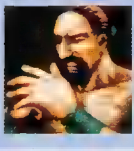
キング・オブ・ファイターズで相手となる宿敵の紹介をしよう。全部で8人。みんな特異な必殺技を持ち、たくみな攻撃をしてくる。

マイケル・マックス（サウンド ビーチ）



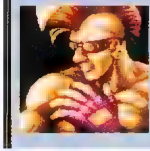
全米ヘビー級チャンピオンのボクサー。彼の強力なパンチ力で、トルネードアッパーという必殺技を生み出す。

リチャード・マイヤ（パオパオ カフェ）



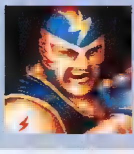
手による攻撃を封じた「カポエラ」の達人。天井のパイプにつかまり、脚攻撃をしてくる。

ダック・キング（ウエスト サブウェイ）



蹴りを中心に素早い攻撃をしかけてくるモヒカン野郎。パイルドライバーや、ヘッドスピンアタックが必殺技だ。

雷電（ライデン）（ドリーム アミューズメント パーク）



強力なパワーで押してくるレスラー。つかみ技が得意だが、いきなり毒霧吹きを出し、相手を苦しめる。

ホア・ジャイ（ザ ハッピー パーク）



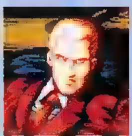
酒癖が悪く、試合の途中で酒を飲む。すると怒り狂い、ドラゴンキックという真空飛び膝蹴りを出す。

糖胡芦（タンフールー）（ハワード アリーナ）



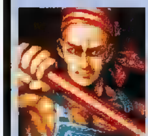
太極拳を使う56歳。ある一定のダメージを受けると変身する。体が大きくなり、旋風脚や旋風拳を出してくる。

ギース・ハワード（ギース ビル）



全米マーシャルアーツチャンピオン。普段の闘いはクリーンファイトだが、怒らせるとダーティーな奴になる。

ビリー・カーン（サウスタウン ビレッジ）



７歳のころから棒術を使いどこに行くにも手放さない。ただ、棒がなければ超弱くなり、おじけづいてしまう。

エリア進行に気をつけろ!

キャラクターを選び終わると第1ステージの相手を決める。これにより、1人目～4人目の順番が決まるのだ。どの進行方法を選んでも、5人目以降は変わることはない。では紹介しよう。

パオパオカフェスタート

①リチャード・マイヤ
②マイケル・マックス
③タンフールー
④ダック・キング

3人目、4人目に強敵がいるので、タンフールーとダックが苦手な人は選ばないほうがいいだろう。

サウンドビーチスタート

①マイケル・マックス
②ダック・キング
③タンフールー
④リチャード・マイヤ

まあ普通に闘えるコースだろう。

ウエストサブウェイスタート

①ダック・キング
②リチャード・マイヤ
③マイケル・マックス
④タンフールー

ダックを弱いうちに倒したいと思っている人にはオススメ。ただ、4人目のタンフールーがいやらしい。

ハワードアリーナスタート

①タンフールー
②リチャード・マイヤ
③ダック・キング
④マイケル・マックス

ダック・キングさえ苦手でなければ、とりたてて問題はないだろう。

とりあえずプレイしよう

餓狼伝説の操作系に関しては、もうおなじみのタイプなので、すぐになじめると思う。

間合いのとり方、ジャンプからの攻撃方法、ガードなど格闘アクションをかじったことのある人は、楽にプレイできるはずだ。敵の攻撃も、ある程度やれば見切れると思うし、必殺技を覚えてしまえば、それだけでかなり行けるゲームだ。

あと、VGMの音がけっこう良く、特にギターのハーモニクス音など、いい味を出しているので、その辺も注目だ。

では、紹介はここで終わるとしよう。ここを読んだだけでけっこう参考になったと思うが、攻略についてもっとくわしく知りたい人は38ページの攻略コーナーへGO!!





円卓の騎士の物語…君も聖杯捜しの旅へ出発だ！

ナイツ・オブ・ザ・ラウンド

Knights of the Round

カプコンのニューアクションゲームがついに登場。ガードの成否が運命の分かれ目。こいつは神経にくるものがあるぞ。





聖剣エクスカリバーを岩に突き刺し…。

STORY

未来に王となるべき者だけが岩から引き抜くことができると伝えられる聖剣エクスカリバー。

ナイトになるために修行中だった青年アーサーがこの剣を引き抜いたことから、この伝説は始まる。

「この乱れた世の中を救えるのはもはや聖杯の力をおいてほかにはない。聖剣を引き抜いた者ならば聖杯をも捜し出すことができるだろう。みんなの力を合わせて試練を乗り越え聖杯を捜し出すのだ」

3人の伝説の人物

プレイヤーは3人の個性的なキャラクターから選びます。

■アーサー

立派な騎士を目指して修行中。聖剣エクスカリバーを引き抜いたことで自分の使命にめざめる。

攻撃力…☆☆☆☆
防御力…☆☆☆☆
素早さ…☆☆☆☆

■ランスロット

剣術にかけては天性の才を発揮。自分が仕えるべき偉大な王を捜し求めながら修行の旅を続けている。

攻撃力…☆☆☆
防御力…☆☆☆☆
素早さ…☆☆☆☆☆

■パーシバル

優しい少年の心を持つ格闘家。その恵まれた体格で現在まで無敗記録を更新中。

攻撃力…☆☆☆☆☆
防御力…☆☆☆☆
素早さ…☆☆☆

操作系はおなじみ…

8方向レバーでキャラの移動、Aボタンで剣攻撃、Bボタンでジャンプ、ジャンプ中にAボタンで空中斬り、A+Bボタンでメガクラッシュ。(例によって自分の体力を少し減らされるぞ)

特殊な操作方法あれこれ

この他にもいくつかのコマンド操作が用意されている。

■大太刀振り

相手の方向にレバーを入れると同時にAボタン。

■ガード

相手の方向と逆にレバーを入れる（要するに引くわけだ）と同時にAボタン。そして、重要なのはこのガードで正面からこの状態で攻撃をうけると一定時間無敵となる。これをいかに使いこなせるかで展開は変わってくるだろう。

■キックアタック

レバー上+Aボタン。

■ダッシュ

（パーシバルのみ）

行きたい方向にレバーを素早く2回入力する（左右のみ）。

果たして聖杯のゆくえは…？

このゲームは全7面で構成されている。舞台も中世のアーノのりなのでバリバリの騎士道精神野郎（どういう奴だ？）にはお薦めのアクションゲームだ。

（オカラ太郎）



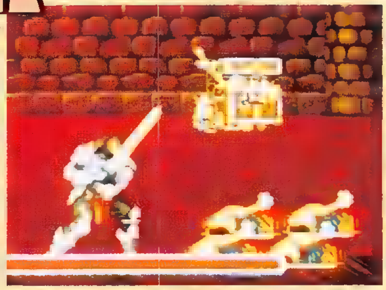
これがガードだ。この後自分は白く光って無敵時間になる。



ステージマップ。このセンスがいいですね。



ステージ3ボス、狂国王アーロン。

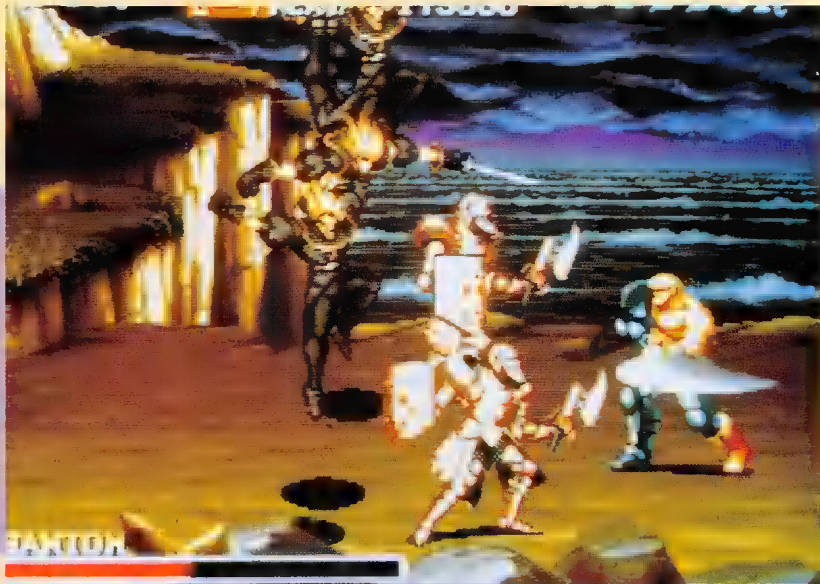

この通り！



下の肉に注目。これを切ると…。



レベルアップアイテム。このほかに色ちがいで効力の違うもの（敵を食物に変えたり）がある。


まん中にいるのがボスのファントム。


国旗を取り返したが何者かの攻撃をうけた！


これで馬を呼ぶことができる。



「遠征」面のボス！ああ、遠征なんかするんじゃなかったなあ、と己の愚かさを呪いつつ…（C・LAN調で）。

マッド ダンシング

家庭用で好調のHUMANが
ついにアーケード界に進出。その第1弾がこのゲームだ。

やまかわ悠理

家庭用でスポーツものを中心にヒット作をリリースしているヒューマンがアーケードに参入。この姿勢は我々アーケードのファンにとってはうれしい。他の家庭用メーカーもアーケードゲームを出してほしいなと思う今日このごろなのである。

さて、そのヒューマンの参入第1弾は、家庭用のバージョンアップではなく、まったくのオリジナル「マッドダンシング」である。

ストーリー

超巨大都市メガロポリス、そこは悪魔のアンドロイド企業〝マッドマングース〟が支配する恐怖の街。はむかう者には死あるのみ。

ところが、そのマッドマングースにケンカを売ったヤツらが現れた!!

操作方法

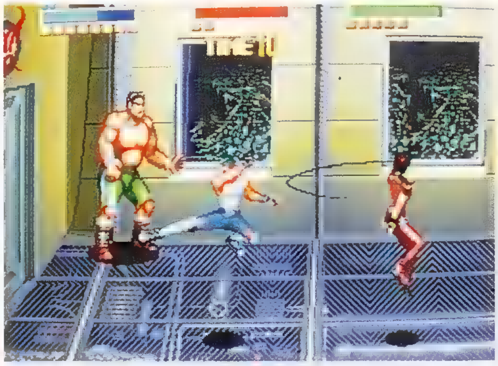
ジャンルとしては格闘ゲームで、8方向レバーと3ボタンである。しかし、今までの格闘ゲームとはちょっと違うのでイチから説明しよう。

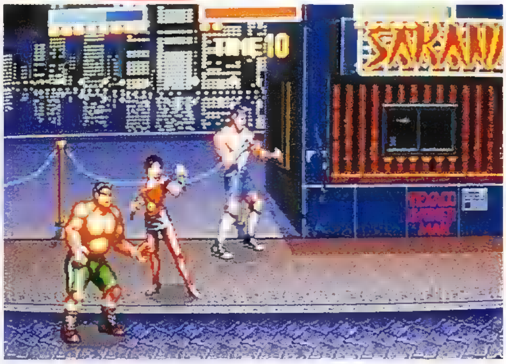
まず、レバー操作は当然プレイヤーの移動である。レバーを上下に動かすとプレイヤーも上下に動く。だが、上下に動くといっても具体的には3カ所にしか移動できない。これは、上・中・下のラインがあって、それぞれに移動するのである。天地を喰らうとほぼ同じシステムである。左右移動は同じである。

ボタンは、上段アタック・下段アタック・ジャンプに分かれている。このボタンもちょっと変わっていて、上下段アタックボタンを押すと、それぞれ上・下段をディフェンス（ガード）する。この状態でレバーを左右に入れると、すり足(通常の移動より遅い)で移動し、ディフェンスしたまま移動ができる。そして、ボタンを離すと攻撃する。攻撃は敵との距離により3段階に分かれ自動的に出てくれる。

ジャンプは、やはりボタンを押すとしゃがんだ状態になり、離すとそこで初めてジャンプする。

ジャンプには高さが2段階あり、しゃがんだ時間が長い





プレイヤーの位置に注目。それぞれ別のラインに立っている。



これがボーナスステージ。うーん、土俵ってことは…（意味はない）。



この半魚人は1面ボス。なかなかユニークな奴だ。



こんなジャングルでも闘う。ケンカを売った身としてはちょっとつらいぜ。

と高くジャンプすることができる。当然、ジャンプ中にアタックボタンを押すと攻撃ができるのだが、ジャンプして上昇中と落下中で同じアタックボタンでも攻撃方法が変化する。

そして、上・下段アタックボタンを同時に押すと必殺技が出る。ただし体力は少し減る。この必殺技のほかにも超必殺技がある。これは、敵を倒していくごとにメーターが上がっていき、メーターが満タンになったときに3つのボタンを押すと出る。これは、画面中のすべての敵を倒すことができる。

プレイヤーはダメージ制で残機はない。エネルギーはステージクリアごとにボーナスステージがあり、その成績によってエネルギーの回復度が決定される。ボタンを押さないでそのままいるとエネルギーは少しずつ回復していく。アイテム類は一切なし。3人同時プレイが可能。

ステージ構成&内容

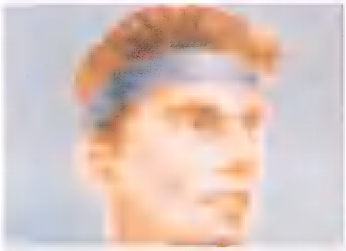
1ステージは3ラウンドから成り立っている。ラウンドクリアの条件は、そのラウンドにいる敵を全滅させればいいだけ。3ラウンド目には、お約束のごとくボスが登場する。

実際の闘い方は、敵が上段をディフェンスしていれば下段を攻撃、下段をガードしていれば上段を攻撃というように、スキのあるところを攻撃していくのが基本。敵は頭がいいので、こちらも頭を使って対抗する点が今までの格闘ゲームとちょっと違う。敵も1度にドバッと出てくるわけではなく少数精鋭といったところで、1対1の闘いがメインとなる。

プレイヤー紹介

マッドマングースにケンカを売った奴とはどんな奴か? ここで、そのすべてを紹介しよう。

▼1P ジョー・サワムラ



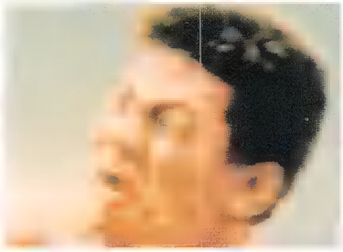
○プロフィール…日系2世のアメリカ人。元ムエタイ世界チャンピオンの肩書を持つ。身長183cm。体重85kg。年齢24歳。
○特徴…技が多彩、スピードが速い、パワーは普通。
○必殺技…旋風脚。
○超必殺技…苦しいときの神だのみ。

▼2P 秋山祐子



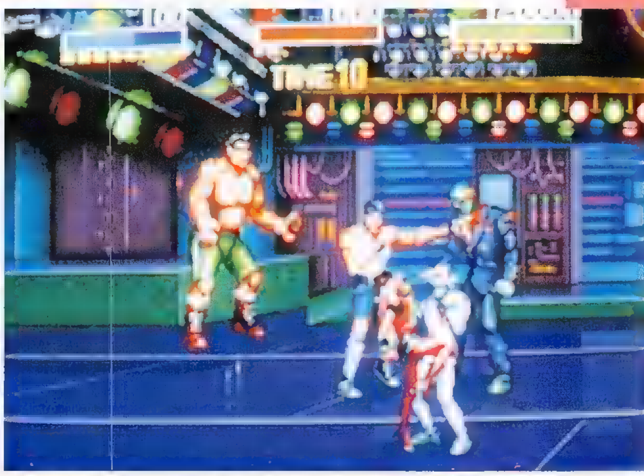
○プロフィール…日本人で鞭の使い手。編物と新体操が趣味。身長173cm。体重55kg。スリーサイズ、B90、W58、H88。年齢20歳。
○特徴…鞭を使っての遠距離攻撃が得意。つまり、リーチが長い。逆に近距離は苦手。女性らしくパワーはあまりない。
○必殺技…秘技、鞭の舞。
○超必殺技…リボンの自由演技。

▼3P 雷電力



○プロフィール…日本人で、元横綱。子供のころプロ野球選手に憧れていたという暗い(!?)過去を持つ。身長210cm。体重180kg。年齢29歳。
○特徴…怪力である。スピードは鈍い。
○必殺技…スピンキック
○超必殺技…四股を踏んだら大地震。

注：今回の記事は開発中のものなので、これ以降内容が若干変更される場合があります。あしからず。



ジョー・サワムラの上段攻撃。下段はキックである。さすがムエタイチャンプ!!



これまたボーナスステージ。トランポリン!?で跳ぶ元横綱。やはりおまえも…。

ここまでやってくれる!! ヒューマン・クリエイティブ・スクール

あ〜、諸君。ヒューマン・クリエイティブ・スクールっていうのを知っておるかな? ヒューマンがつくったゲーム開発者養成学校なのじゃ。そういった学校は最近ちらほら見るようになったが、いや、さすがヒューマンは、ちと違うやね。イヨ、ご立派!!

どこが違うかといえば、新卒予定者に対する企業(ゲームメーカー)合同説明会をやってくれるのだ。去年の12月取材に行ってきました。

メーカー側はセイブ開発、セガ、タイトー、タケル、テクモ、日物、バンダイ、バンプレスト、ヒューマン、ビデオシステム、ベック、コナミ(オブザーバー)といったそうそうたる顔ぶれが参加。説明会のあとは、メーカーごとのブースに個人々々で質問コーナー。さすがにみんなもうすぐ卒業というだけあって、意中の企業にそれぞれ殺到。これは中身が濃い説明会だ。

説明会の後は、昼食懇親会。来年度からスクールの講師も金子満先生。面白かったぞ。

される金子満氏の講演や、学生の制作したゲームも並べられてメーカーの人も熱心に見入ってましたねえ。

せっかく専門学校へ行ったんだから、ゲームメーカーに就職したいという人には、ヒューマン・クリエイティブ・スクールはおススメかもね。





見よ!この熱気。


©VIDEOSYSTEM 1992
集結！8人の戦闘野郎ども！
忍
一日司令
SONIC WINGS™
ソニックウィングス

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST

3 No.69 March 1992

怪しげな風体で異彩をはなっているこのオヤジ、いったい何者なのか。落ち着きがなく、人目をさけるようにウロウロしながら妙な本を読みあさっている。あれっ、なんだかあのヒゲは見覚えがあるぞ。あ、そうだ、地走先生だ。じ～ば～し～り～せんせ～!!



表紙「キャプテンコマンドー」イラスト藤原ひさじ
表紙写真「餓狼伝説」©SNK

1コインALLも夢ではない。全キャラ中、一番クリアが近い(か?)!

キャプテンコマンドー

FRS—N,O

1月号の補足＋新パターン

まずステージ2から。キャロルを倒したあとにライン合わせをして、ブレンダをつかんだあとに腹突きを2回入れて右へ投げます。そうすると左からくるソニーを自動的に巻き込んで投げることができます。

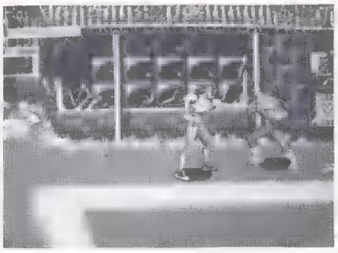
その次に下に降りたら、そのラインのまま一番左まで行き右を向いてナイフ連打。それだけで左画面外からくる原始人やマービンを刺せて、その上に全員を右へまとめることができます。全員右へまとまった時点で移動連続技すればいい。

次はステージ4。ボスのモンスターは、出てきたときに一突きと書きましたが、前号のコマンドーと同じく、ボスのガラス管のラインの一番下で待って、つかんで腹突き2回＋投げが使えます。ダッシュ突きかダッシュジャンプするときは、モンスターが軽快な（？）バックジャンプでかわそうとするので画面端に追いつめてから攻撃すると効果的です。斜めダッシュ突きするときは、あまり角度を急にしないようにして、ちゃんとナイフの部分を当てるようにします。ダッシュ突きはナイフのところにしか攻撃の判定がないので体の部分で当たってもスカって殴られるのがオチです。

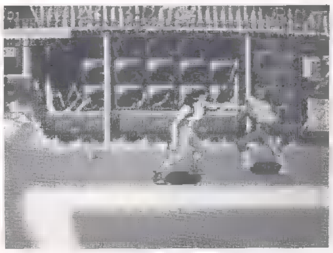
ナイフはめについて

とりあえずコマンドー、翔、フーバーでも可能ですがジェネティが使うのが最も効果的な技です。

1セットの技は計4回（左ジャブ刺し↓右フック切り↓左フック切り↓両手突き）ですが、左フック切りの終わった時点ですぐ逆側を向いてジャブを一発出してすぐ振り向きます。要するにファイナルファイトのパンチはめのような感じです。かなり、リズミカルにやらないと失敗しますが、敵のまとまった場所では重宝するのでぜひマスターしよう。


まず左ジャブ刺し。


で、右フック。


左フックから…

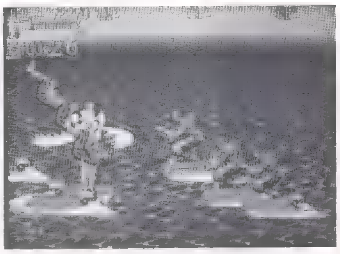

フッと後ろを向いて、左ジャブ刺に戻る。

一応2、3、6、7面ボスに対して有効です。

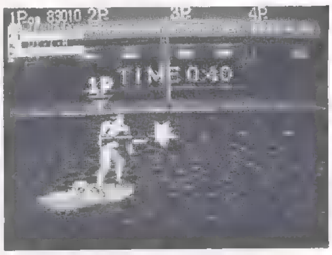
では1月号の続きに移りますが、先月と今月でコマンドー攻略がありますので、コマンドーとの違いを書くにとどめておきます。詳しくはそちらのほうを参照してください。

STAGE 5 SEA PORT

初めはコマンドーと同じく、マシンガンを持ってワインダーをかけつつ忍者を攻撃します。マシンガンが切れたら、あとはサクサク刺すだけです。ジェネティはリーチが長いので忍者の攻撃はあまりくらいませんが、スコアを狙うのならスピニングアタック（必殺技）でずっと進みます。この方法でいくときは、かなりバイタリティがなくなってしまうので途中の天丼を取り逃がさないようにしよう。この方法なら手堅くやっても五十数人は倒せるはずです。最後は手裏剣（スコア）とマシンガンを取ります。

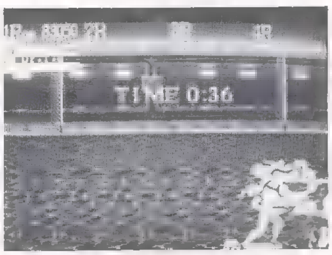

60人全員倒すとパーフェクトボーナスで1000点入る。

中に入ったら、レバーを右に入れてマシンガンを連射。



レバーは右へ入れたまま。

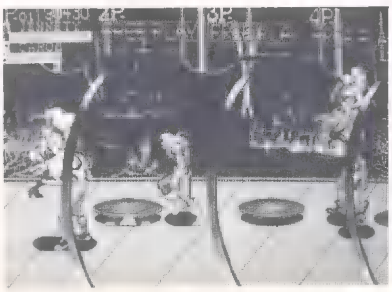
画面右へついたらそのまま下へさがってナイフ連打で安地のできあがり。かせぐなら博士の爆弾を避けつつ、忍者を倒してタイムオーバー寸前にダッシュ突きでとどめをさしてクリアすればいいでしょう。



右端へついたらそのまま下へさがる。

STAGE 6 AQUARIUM

少しずつスクロールを始めて、敵が見えたらすぐ引き返して真上から落ちてくるキャロルをつかんで右へ投げ、敵を自分より左へいかせないように回りこんで攻撃します。

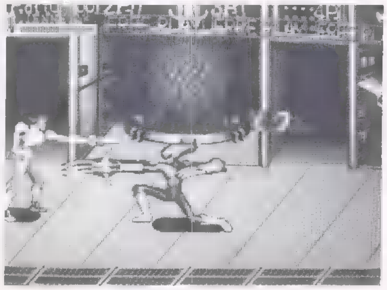

6面スタート直後。今、中央にいるウーキーガマンホールから出た瞬間にキャロルをつかみに行く。

ここで気をつけるのはマーディアとロケットランチャーとエディの「何人(なんぴと)も見切ることのできないキック」（編集部では略して〝何人(なんぴと)キック〟と呼ばれている）の3つです。横座標が合っているときは特に要注意です。

あとはこの集団を倒さないうちに右へいってしまうと、敵を減らしたときに突然後ろからロボットが突進してきてしまうので、なるべく全滅させてからスクロールを始めま

しょう。そのロボットの突進はナイフ一突きで止めることができます。ここではなるべくロケットランチャーを右へいかせないように、うまく左へまとめることを心がけよう。

Zの出てくるところは、コマンドーのパターンとまったく同じでOKです。参考までにZのツメ伸ばし攻撃はジェネティのナイフ連打で押し返すことができます。



これは、はね返した瞬間。

ボスのシュトルムとドラックも基本的に一緒のパターンではめられますが、脱出されたら右端で左を向いてナイフ連打、というパターンに切り換えたほうがいいと思います。

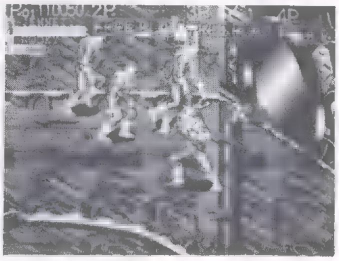
もし、2人とも元の位置へ戻ってきたら、またナイフはめパターンができます。



はめに失敗したら、この位置でナイフ連打。

STAGE
UNDERGROUND BASE

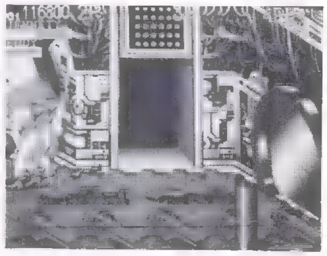
最初の忍者地帯は安全にいくなら一番上のラインを走ります。途中で小次郎(赤忍者)が一人邪魔しますが、こいつはダッシュジャンプ突きで転ばせて再びダッシュすると忍者軍団が消えます。次の斜め通路地帯はすべて安地がありますので写真を見てください(写真⑪～⑬)。ベルトコンベアのムサシ×2とマーディア×2は写真のところを基点としてマーディアのゲロに注意



忍者地帯を走り抜けたらここで左を向く。



見にくいけど、画面左上だ。



そしてここ。マーディアのつかみ攻撃だけ気をつけよう。

しつつナイフ連打、ダッシュ突き、ダッシュジャンプ攻撃を状況に応じつつ使い分けます。

スクロールが止まると、右上、右下、左上、左下の順にロケットランチャーが現れます。手堅くフードを出したいのなら右上と左下のロケットランチャー兵を倒すといいでしょう(ただし、絶対フードとは限りません)。

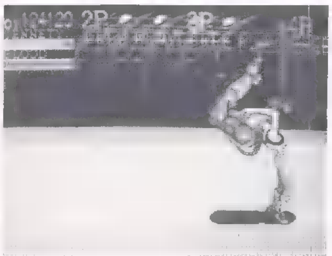
ボスのブラッドはいろいろなパターンがありますが、状況に合った攻撃をしましょう。

ブラッドがジェネティの…
☆正面にいるとき
→ダッシュ突き or ダッシュジャンプ攻撃
☆横(上、下)にいるとき
→ナイフ攻撃をワンセット入れる
☆真横にいるとき
→ワンセット or つかんだ[illegible]間投げる

つかんだ瞬間になぜ投げるかというと、ブラッドはつかまれたら速攻で振りほどいてしまうからです(ちょうどファイナルファイトのベルガーのような感じ)。このために通常のボディブロー×2～投げが非常にやりにくくなっています(たまにできるのですが…)。あと、ワンセットを入れると、ブラッドがジャンプキックしてくることが多いので、ダウンさせたら座標をずらすように心がけよう。

STAGE 8
ENEMY'S SPACESHIP

少しスクロールさせて画面一番下でナイフ連打とダッシュ突きで攻撃します。ロケットランチャー兵の正面にはいないように気をつけよう。そのあとはすべて今月載っているコマンドー攻略と重複しますので、そちらを見てください。



上下からつかんだら、すぐ投げ。またダッシュで走って…のくりかえし。

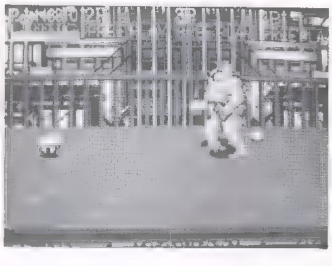
Zでフードを出したら、次の総攻撃シーンですが、ここはなるべくダッシュ突きはさけたほうがいいでしょう。ダッシュジャンプ突きが確実なのではないかと思います。ここをクリアする前にロケットランチャーを拾っておくのを忘れないようにしよう。

大型エレベーターのマービン4人×3＋キャロル×4人の集団はコマンドー攻略同様、ランチャーを一発撃って走り、つかんでとどめをさして一気に右はじまで走って残りのマービンとキャロルを右端で左を向いて2人ずつ倒していきます。ただし敵が残り少なくなるとスクロールしてしまいドッペルが出てきてしまうので敵の数が減ってきたら左へ移動してスクロールしないようにしましょう。

ドッペルゲンガーは実体化したところをつかんで腹突き×2＋左へ投げ。次にドッペルの下へ回り込んで常にY軸を合わせて一緒に動きます。

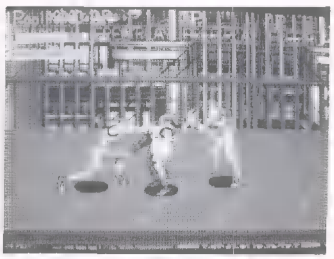
するとドッペルはふらふら近づいてくるか、ダッシュしてきます。近づいてきたらナイフワンセットを入れて上へ回りこみ、Y軸を合わせて…の繰り返し。ダッシュしてきたら必ずダッシュ突き(ただし、くるくる回っているときはダッシュジャンプ突き)がくるので、ひたすらY軸座標を合わせ続けるとドッペルのダッシュ突きをスカらせることができる。そこをワンセット入れて、またダッシュでY座標をずらすの繰り返し。

一定時間たつと2人に分裂(ジェネティとコマンドー)するので、コマンドーを先ほどと同じようにつかんで投げます。あとは離れてうしろを向いて待ち…



レバーをくるくる回して実体化した瞬間につかむ。

☆2人一緒に走ってきたら
→早めにダッシュ突き
☆片方が走ったら
→こちらもダッシュで逃げて少し遠くからダッシュ突き
また、ドッペルの走りが…
☆直線的ならダッシュ技
☆くるくる回ってダッシュならダッシュジャンプ突きです。



2人いっしょに走ってきたら、早めにダッシュ突き。

なお、ドッペルにダウンさせられて、なおかつドッペルが目の前にいるなら、起き上がりワンセットか起き上がりつかみができます。

来月は最後まで!!

すごく駆け足で見てきましたが、来月でビシッとジェノサイドを倒して全面クリアまで攻略します。もちろん現段階で甘かったところなどもフォローする予定です。とりあえず、最後まで一通りのパターンはできていてあとは煮つめるだけといったところなので、皆さんがつまっているドッペル、ジェノサイドの攻略も、来月はもっと詳しく説明できると思いますのでお楽しみに。

キャプテンコマンドー

2P大攻略

ジェネティ&コマンドー編

1人用より楽だぞ!
2Pパワーでクリアを目指せ!!

C.LAN

2Pプレイ時の特徴

基本的に、敵の数が増え、ボスの耐久力が上がります。しかし、きちんと役割を分担すれば、1人用よりも楽になる部分が多いので先に進めるようになるでしょう。1人用より明らかに辛いのはドッペルゲンガーで、翔のドッペルゲンガーまで出現してしまうので収拾がつかなくなってしまいます。

ここでは、今一番楽だといわれるジェネティとコマンドーを使ったもので攻略を進めていきます。

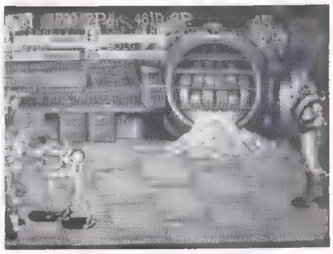
STAGE 1

1P時と大差ありません。全面に共通していえることですが、2人とも先を急いで前に出るのはやめましょう。1人は画面後方に位置して、敵を多く出さないようにしましょう。

ボス「ドルグ」

ボス担当とザコ担当に分かれます。ファイアーや跳び蹴りが強い分、コマンドーがボスを担当したほうが楽です。コマンドーは、ドルグをつかんでは投げて、ザコがはぐれたらボスに投げつけてファイアーで燃やしてはぐれザコも倒します。左にザコを投げるとジエネティを巻き込んで、その間にザコ(特にランチャー)が近づいてくるのが怖いからです。

ジェネティはザコをつかんで黙々と左に投げましょう。



ドルグはりつけの刑に処される(うそ)。

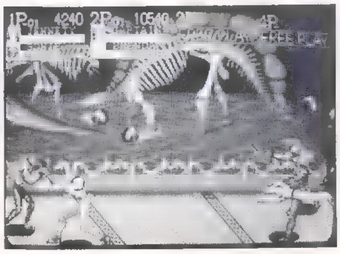
STAGE 2

スキップ2人とキャロル2人を倒します。キャロルは片方が左端でスクロールを止めておきます。

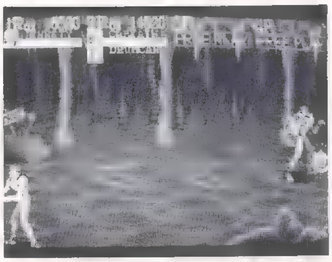
次に、ブレンダとソニー×2が左右から出てくるので、片方が右のブレンダをつかみ右に投げ、もう片方が左のブレンダをつかんで左に投げて、ダッシュ攻撃などでそれぞれ端に押しつける感じで倒します。ジェネティはリーチが長いのでブレンダの電撃をくらいにくく、コマンドーにはファイアーがあるのでうまくそれぞれの特徴を生かして戦いましょう。

原始人の洞窟は、始まったら2人とも左端で右を向きパンチの連打。左からのマービンにどちらかがワンセット入れて敵をすべて右に追いやったら、ダッシュ攻撃やファイアー、もしくは普通のパンチなどでお互いにカバーしあってサクサク倒します。

ボス前には、上下に食べ物の入ったドラムカンがあるので、体力が少なかったら片方がスクロールを止めて肉(上)を取ります。くれぐれもボスを出さないように。



画面外電気に注意。



下の食べ物もとれます。

ボス「シュトルムジュニア」

まずコマンドーがファイアーはめを行います。ジェネティは左端にいるようにします。一定ダメージを与えたり、失敗してシュトルムJr.に逃げられても、シュトルムJr.は左へすっ飛んでいくのでジェネティが攻撃します。

基本的にこの繰り返しで、画面の両端に分かれて戦います。マービンなどが後ろにいて危ないと思ったら必殺技を使うようにします。シュトルムJr.を相手にしていないキャラは、シュトルムJr.のほうを向いてパンチを連打していてください(流れ矢を防ぐため)。



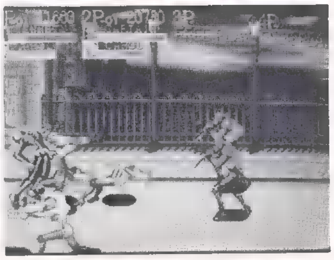
無理してつかまずワンセットを入れてもよい。

STAGE 3

最初のザコ地帯は左側の敵多数をコマンドーが担当し、左からくるマービンとマーディアをジェネティが倒します。ジェネティは、マービンを左画面外へ追いやったら、左端でナイフを振っているだけで2人ともそのうち死にます。コマンドーは極力敵を後ろにやらないように。

次にキャロル2人が後ろから、ソニー2人が前から同時に、少し遅れてブレンダが後ろから出現します。ここは、片方がキャロル2人の真ん中を抜けて右を向いて2人を殴っていると途中からブレンダもひっかかって倒れます。そうしたらすぐにダッシュ攻撃でソニー2人にダメージを与えつつ、倒れたキャロルたちの上に重なってパンチを出していると、起き上がりに再びワンセット入ります。この方法はマーディア、ムサシ以外すべてのザコに有効です。残りのプレイヤーはダッシュ攻撃などで援護しつつはぐれたザコを処理しましょう。初めからブレンダだけを担当してもいいです。

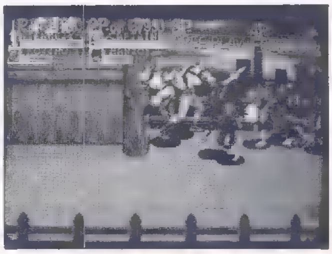
木を壊して進むと、両側からムサシと、左側からコジロウ(赤忍者)2人が出現します。コマンドーはファイアーで燃やし続けます。ジェネティは、ムサシをいったん画面外へ追いやったら画面端で画面外へ向けてパンチを連打します。すると、ムサシは上か下から出てくるので、そこをつかんで画面外へ投げます。



座標がずれてキャロルに逃げられている。これは悪い例。

パンチを連打しているのは忍者を殴るためです。

次の隠し扉地帯は、2人で安地に入ってください。スクロールが始まったら、その位置をキープしつつすきを見てつかみや殴りにいきましょう。ジェネティならハンゾウ（青忍者）の飛び道具以外はほぼ安地です。


サスケの流星突きに注意（すぐ回れるようにしておこう）。

ボス「ヤマト」

始まったらUターンファイアーで、コマンドーがムサシ2人を燃やし、直後ヤマトを投げもしくは殴りにいきます。以後はムサシをコマンドーがファイアーで燃やし、ヤマトをジェネティが殴り、もしくはダッシュジャンプ攻撃します。ムサシとヤマトが重なった場合はジェネティのダッシュジャンプかコマンドーの三角蹴りでまとめてダメージを与えます。光って忍者を出してくるころは、ザコともどもヤマトを重点的に狙い、残りのキャラははみ出たザコのフォローをしましょう。

状況的にヤマトは画面の端にいることが多いので、確実に上下から近づけるとき以外は、コマンドーなら三角蹴り、ジェネティならダッシュジャンプ攻撃で地道にダメージを与えましょう。

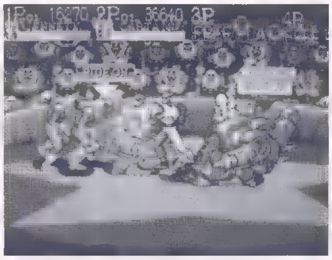

失敗例再び。もう少し下でファイアーを■てばよい。

STAGE 4

最初の木箱×6は、ザコが1匹しかいないので問題なし。次にランチャーが3人きますが、右の画面外へまとめるという基本方針は1P時と同じです。跳び蹴りなどで押します。

次の広場では、ロボットが3台登場します（左…火炎、右…氷＋パンチ）。1人が左の1台を、もう片方が右の2台を跳び蹴りなどからひたすら殴ります。右の2台は多少時間差があるので、垂直跳び蹴りでやる場合はタイミングが少し難しめ。ザコに囲まれて危ないと思ったらすぐに必殺技を使いましょう。

ロボットが壊れたら、上のほうで2人が背中合わせに密着してパンチを出していれば大丈夫です。


二人で背中を合わせればまずくらわない。

ボス「モンスター」

1P時と同様斜めダッシュ攻撃で少しずつダメージを与えます。体力の多いほうが攻撃しましょう。体力が2倍あることになるので1人用より明らかに楽です。

STAGE 5

コマンドーが忍者を倒しにいき、ジェネティはひたすら回ってもれたザコを倒しましょう。天井は体力の少ないほうが取ります。

ボス「MT・W」

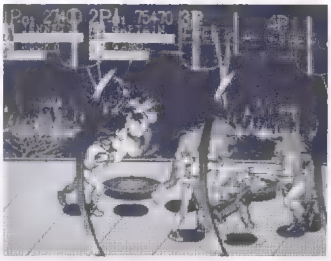
右端で殴りまくっていれば苦もなく倒せるでしょう。爆弾（大）とサスケ（緑忍者）に注意。

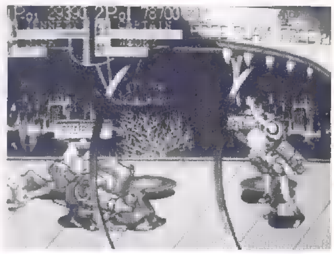

うまく息を合わせればパーフェクトも可能。

STAGE 6

初めのザコ地帯は、ある程度スクロールさせたら左に戻って、ふってくるキャロルをつかんで右に投げます。それから後はファイアーやダッシュ突きなどで攻撃します。ここはマーディアが1人多いだけで後は1P時と変わりません。ここを抜けた時点で1人はランチャーを持っているようにしましょう。

鮫の口付近にくると左からロボットやキャロルたち、マンホールからはウーキーとランチャーがきます。ここは、ランチャーを持ったプレイヤーがロボットを狙ってランチャーを撃ち、もう片方がマンホールから出てくるランチャーをつかんで左へ投げます。■


ゲロorランチャーのために必殺技の準備をしておこう。


息を合わせればここは難しくない。

ランチャーをさらに撃って敵をまとめたら、ファイアーを中心に攻撃してください。

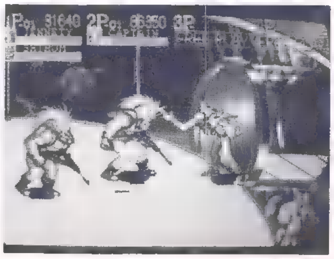
次のシーンでは、まずズィーとウーキーとエディーがきます。1P時と同じですね。3人を倒して体力が余っていたら箱を残して少しスクロールさせるとエディーとウーキー、ズィー、そしてマービンが2人きます。左からくるマービンをUターンダッシュや投げなどで右へやったらあとは1P時と同様です。この5人を倒して右へず〜っといくと、ザコがたくさん出ます。ここは写真の位置で殴り、後ろのプレイヤーはワンセット入れたら跳び蹴りで端に押し、遅れてくる2匹のエディーを殴りに元の位置へ。投げはなるべく用いないでください。


ひたすら殴る。

ボス「シュトルム&ドラッグ」

まずコマンドーがはめ技を試みます。成功したら、ジェネティは画面左端で回りつつマービンやズィーを寄せつけないようにしてください。

失敗した場合は、ジェネティの半安地（ジェネティ攻略参照）に2人で入るか、画面上に2人でわかれて殴ります（2面ボスの要領で。跳び蹴りに注意）。■


はめ技失敗対策その1。画面外跳び蹴りは必殺技で。


その2。やはり必殺技をとっさに出せるように。

一応ここまでですが、ドッペルゲンガーを除けば、1人用とほぼ同じ攻略が通用し、ハッキリ言って楽です（1人用より）。この先も同様なので、2人用でやっている方はがんばってください。

キャプテンコマンドー ㊙資料大公開

技表

ジェネティ

攻撃の種類	攻撃名	操作方法	攻撃力
必殺技	スピニングアタック	A+Bボタン	5
連続技1	左ジャブ刺し	Aボタン	3
連続技2	右フック切り	Aボタン	4
連続技3	左フック切り	Aボタン	5
連続技4	両手突き	Aボタン	8
移動連続技3	左蹴り	レバー+Aボタン	5
移動連続技4	引き裂き切り	レバー+Aボタン	8
ジャンプ技1	ジャンプキック	Bボタン~Aボタン	7
ジャンプ技2	ジャンプ両手突き	レバー左右+Bボタン~Aボタン	7
ジャンプ技3	ワンハンドアタック	レバー斜め下+Bボタン~A ~レバーニュートラル+Aボタン	8
ジャンプ技4	サマーソルトキック	レバー上+Bボタン~Aボタン	12
ジャンプ技5	ひじ打ち	レバー下+Bボタン~Aボタン	4
ダッシュ技1	クロスアタック	ダッシュ~Aボタン	9
ダッシュ技2	ジャンピングアタック	ダッシュ~Bボタン~Aボタン	9
つかみ技1	腹突き	つかみ~Aボタン	4
つかみ技2	投げ	つかみ~レバー左右+Aボタン	14

翔（ショウ）

攻撃の種類	攻撃名	操作方法	攻撃力
必殺技	スモークボム	A+Bボタン	5
連続技1	横切り	Aボタン	3
連続技2	横斬り返し斬り	Aボタン	4
連続技3	しゃがみ左回転斬り	Aボタン	5
連続技4	振り下ろし斬り	Aボタン	9
移動連続技3	回し蹴り	レバー+Aボタン	5
移動連続技4	ジャンプ振り下ろし斬り	レバー+Aボタン	9
ジャンプ技1	ジャンプキック	Bボタン~Aボタン	7
ジャンプ技2	ジャンプキック[illegible]	レバー左右+Bボタン~Aボタン	7
ジャンプ技3	流星突き	レバー斜め下+Bボタン~A ~レバーニュートラル+Aボタン	8
ジャンプ技4	サマーソルトキック	レバー上+Bボタン~Aボタン	12
ジャンプ技5	ひじ打ち	レバー下+Bボタン~Aボタン	4
ダッシュ技1	居合突き	ダッシュ~Aボタン	8
ダッシュ技2	上段ジャンプ斬り	ダッシュ~Bボタン~Aボタン	9
つかみ技1	顔殴り	つかみ~Aボタン	4
つかみ技2	背負い投げ	つかみ~レバー斜め上+Aボタン	12
つかみ技3	巴投げ	つかみ~レバー斜め下+Aボタン	14

キャプテンコマンドー

攻撃の種類	攻撃名	操作方法	攻撃力
必殺技	キャプテンコレダー	A+Bボタン	5
連続技1	左ジャブ	Aボタン	3
連続技2	右ボディーブロー	Aボタン	4
連続技3	左アッパー	Aボタン	5
連続技4	2回転後ろ蹴り	Aボタン	10
移動連続技3	左ストレート	レバー+Aボタン	5
移動連続技4	セミキャプテンキック	レバー+Aボタン	10
ジャンプ技1	ジャンプキック	Bボタン~Aボタン	7
ジャンプ技2	ジャンプキック横	Bボタン+レバー左右~Aボタン	7
ジャンプ技3	ジャンピングキャプテンキック	レバー斜め下+Bボタン~Aボタン ~レバーニュートラル+Aボタン	[illegible]
ジャンプ技4	サマーソルトキック	レバー上+Bボタン~Aボタン	12
ジャンプ技5	ジャンピングエルボー	レバー下+Bボタン~Aボタン	4
ダッシュ技1	キャプテンキック	ダッシュ~Aボタン	9
ダッシュ技2	キャプテンファイヤー	ダッシュ~Bボタン~Aボタン	13
つかみ技1	腹殴り	つかみ~Aボタン	4
つかみ技2	投げ	つかみ~レバー左右+Aボタン	14

フーバー

攻撃の種類	攻撃名	操作方法	攻撃力
必殺技	ニュークラッシュミサイル	A+Bボタン	5
連続技1	左下段突き	Aボタン	6
連続技2	右アッパー	Aボタン	6
連続技3	左前方[illegible]り	Aボタン	6
連続技4	右ズームパンチ	Aボタン	6
移動連続技3	後ろ回し蹴り	レバー+Aボタン	6
移動連続技4	回転右ズームパンチ	レバー+Aボタン	6
ジャンプ技1	ジャンプキック	Bボタン~Aボタン	7
ジャンプ技2	ドロップキック	レバー左右+Bボタン~Aボタン	7
ジャンプ技3	ジャンピングエルボー	レバー下+Bボタン~Aボタン	5
ジャンプ技4			
ジャンプ技5			
ダッシュ技1	ローリングパンチ	ダッシュ~Aボタン	10
ダッシュ技2	エルボードロップ	ダッシュ~Bボタン~Aボタン	10
つかみ技1	ひざ蹴り	つかみ~Aボタン	4
つかみ技2	パイルドライバー	つかみ~Bボタン~Aボタン	16
つかみ技3	背負い投げ	つかみ~レバー左右+Aボタン	12

キャプテンコマンドーの資料大公開だ。スペースの都合上、敵キャラクター（ボス以外）のデータが載せられなかった。ゴメン。それはまたいつか…。

資料提供：カプコン

構成・O.LAN

武器アイテム（手裏剣はショウ以外300pts.）

ピストル（GUN）



ブローバック式のハンドガンで、敵もこれを使って攻撃してくる。連射もできるが、1発ずつ狙ったほうが確実である。
5発撃つとなくなる。

マシンガン（M-GUN）



一度引き金を引くと5~6発連射し、大勢の敵に当たってくれる。
これも敵が使ってくる。
5発撃つとなくなる。

ハンマー（HAMMER）



特殊な金属でできた大きなハンマー。これを持つとリーチが長くなり、少し離れていても敵を殴ることができる。
6回殴るとなくなる。

レーザー銃（LASER）



敵を貫通するレーザーを発射する小型の銃。一直線上に並んだ敵をまとめて撃ち抜いてしまう。
4発撃つとなくなる。

催眠銃（PARALYZER）



これで撃つと、敵にダメージを与えると同時に、しばらくの間気絶させてくれる。
5発撃つとなくなる。

ロケットランチャー（MISSILE）



これを使うと、放物線を描いてミサイルが飛んでいく。着弾すると炸裂してその炎に触れた物を焼きつくしてしまう。敵も使用する。
3発撃つとなくなる。

手裏剣（SHURIKEN）



忍者のみが使いこなせる武器。遠くの敵をも切り裂く飛び道具である。敵の忍者にもこれを使ってくる奴がいる。
5回使うとなくなる。

体力回復アイテム（点数は体力満タン時）

ほかほか肉（MEAT） 1000pts.



栄養満点の原始肉。骨まで食べられるように調理されており、そのおいしさは天下一品。
体力が完全に回復する。

天丼（TENDON） 800pts.



大きなエビが自慢の天丼。
体力を60ドット回復する。

サンドウィッチ（SANDWICH） 500pts.



食べやすいサンドウィッチ。
体力を45ドット回復する。

チョコレート（CHOCOLATE） 300pts.



疲れたときは甘い物を食べるとよい。
体力を35ドット回復する。

コーヒー（COFFEE） 300pts.



コーヒーを飲んで、ちょっと一息。
体力を25ドット回復する。

チェリー（CHERRY） 100pts.



チェリーだけに大した回復は望めない。
体力を15ドット回復する。

レモン（LEMON） 100pts.



レモンをかじってもうひとがんばり。
体力を20ドット回復する。

アイスクリーム（ICE CREAM） 100pts.



冷たいアイス。
しかし、これでは大して回復しそうにない。
体力を10ドット回復する。



ボスキャラクター

◇ステージ1ボス ドルグ(DOLG)

強靱な肉体の持ち主であり、さらにそれをプロテクターで覆っている強敵である。

ジェノサイドの資金調達のためにシティバンクへ派遣された。前からの攻撃を防御してしまううえに、その腕で敵を抱え上げ、■や■の仲間にたたきつけてしまう。特にタックルは、敵を寄せつけない破壊力を持っている。

犯罪■人になる前は、アメフトの選手だったからか、攻撃法にその名残が見られる。

〈攻撃方法〉(カッコ内は攻撃力)
パンチ(10)
抱え込みタックル(15)
タックル(15)
ジャンピングニードロップ(19)
投げ(19)

耐久力=110(1P時)

◇ステージ2ボス シュトルム・ジュニア(SHTROM Jr.)

後に開発されるシュトルムの試作品として作られた。

ただし、試作とはいえ運動能力および戦闘能力はほぼ完成の域にまで達しているので、手ごわいやつではある。

ただ知能が未発達なため、見当違いな攻撃をしてくることがあるので、その低い知能を利用すればキャプテンたちにも勝■が生まれるであろう。

〈攻撃方法〉
水中銃攻撃(15)
ドロップキック(23)

耐久力=125

◇ステージ3ボス ヤマト(YAMATO)

忍者軍団を率いる頭目である。以前、翔との決闘に敗れたところをジェノサイドに誘われ、自ら進んで犯罪超人となった。

とぎ■まされた神経の持ち主なため、後方からの攻撃にも敏感に対処でき、素早い動きで敵を■弄する恐ろしいやつである。

〈攻撃方法〉
長刀前方斬り下し(20)
長刀後方回し斬り(24)

耐久力=185

◇ステージ4ボス モンスター(MONSTER)

もともとは善良な一市民だったが、Dr.T ウォーターの人体実験であのような醜い怪物にされてしまった犠牲者である。

■■転送能力を持っているが、知能が低いためかドラム缶以外の物を転送させることができない。

しかし、その強大な体を使っての攻撃は、敵とみなしたものをすべて倒すまでやめようとしない恐ろしさを持つ。

〈攻撃方法〉
張り手(23)
転がりアタック(19)
踏みつけ(27)
ドラム缶(10)

耐久力=150

◇ステージ5ボス Dr.T.ウォーター(Dr.T.W.)

いかにして人体を強化するかを研究している。その結果、人間をモンスターに変えてしまうという恐ろしい実■に成功したのである。

ジェノサイドの下で働いてはいるが、ジェノサイドの力を利用して、自分の研究を好き■手にやっているなかなかのしたたか者である。

〈攻■方法〉
爆弾(小)(8)
爆弾(大)(10)

耐久力=75

◇ステージ6ボス シュトルム&ドラック(SHTROM & DRUK)

シュトルム・ジュニアを改良し、より強化した敵である。シュトルム・ジュニアから得たデータをもとに、知能・攻■■力をアップさせている。

正確な射■とキックは、シュトルム・ジュニアの比ではない。特に2人1組で攻撃してくるコンビネーションアタックの恐ろしさは見た者にしかわからないだろう。

〈攻■方法〉
水中銃攻撃(15)
ドロップキック(23)
銃殴り(23)

耐久力=125

◇ステージ7ボス ブラッド(BLOOD)

白人の手首と黒人の肩を持つ大男。

もともとは軍隊の上級司令官であったが、■闘中■撃に遭い、両腕が使えなくなったため退役した。

手術は受けたものの完全に回復することはなく、途方に暮れ酒びたりの毎日を送っているところをジェノサイドに誘われ、犯罪超人となったのである。

しかし、またもや移植手術に失敗し、足技による攻撃しかできなくなった。

彼の並みはずれたキック力は、どんな相手も寄せつけない強さを誇るものである。

〈攻■方法〉
回し蹴り(26)
残像キック(19)
ジャンプキック(19)

耐久力=180

◇ステージ8ボス ドッペルゲンガー(DOPPEL)

ジェノサイドの作った犯罪超人の中でも■高傑作で、手に持った■■で戦う相手のあらゆるデータを取り込み、相手そっくりに変身してしまう。

体は、どのような形にも変化する特殊な組織をしており、変化自在である。

相手そっくりに変身するだけでなく、相手よりも高い攻■力を得ることができるので苦戦を強いられる相手であることは容易に予想できる。

〈攻撃方法〉
連続技(11)
必殺技(16)
接続技のラスト(7)
キック攻撃(13)
ダッシュ攻撃(16)

耐久力=190

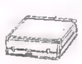
◇ステージ9ボス ジェノサイド(GENOCIDE)

?

得点アイテム

ハガーの胸像 (HAGGAR) 5000pts.	高級絵画・モナリザ (PICTURE) 1000pts.	高級絵画・北斎 (PICTURE) 800pts.	宝石箱 (GOLD) 500pts.
			
偉大なる市長ハガーをたたえる胸像。正義と平和のシンボルである。	ジェノサイドの資金源として■■されたもの。■作であるとのウワサもある。	これもジェノサイドの■金源。こちらは明らかにニセモノである。	金銀財宝が入った箱。黄金色に■き、価値が高い物と思って取ると500点しか入らず、がっかりする。どうやらイミテーションのようだ。

サックス (SAXOPHONE) 400pts.	ギター (GUITAR) 300pts.	クマの縫いぐるみ (BEAR) 200pts.	金貨 (COIN) 100pts.	手裏剣 (SHURIKEN) 300pts.	木の箱 10pts.	ドラム缶 10pts.
						
ジェノサイドのもとに連れてこられた楽団に演奏させるための楽器。ジェノサイドはその風貌に似合わず、美しい物を好むのだ。	改造前のザコ兵士たちの持ち物だった。フォークギターかガットギターかは不明である。	中に麻薬や宝石などを入れ、■■■に輸送していた。	この世界における通貨■。ただし、偽造された物も数多く出回っている。	忍者専用の武器。翔が取れば武器になり、他のプレイヤーが取れば得点となる。	アイテムが入っている。	アイテムが入っている。設置してあるものと、空から降ってくるものがある。

箱 (ジュラルミン) 10pts.	木 500pts.	カプセル 500pts.	ケース 10pts.	立て看板 500pts.	ガラス 500pts.
					
アイテムが入っている。ステージ1のみ■置してある。	壊すと得点になる。ステージ3のみ設置してある。	壊すと得点になる。	アイテムが入っている。	壊すと得点になる。ステージ5のみ設置してある。	壊すと得点になる。

©NMK

ハチャメチャファイター

めざせ1000万点!点効率がよければ4面で達成だあー!!

するする

〈このゲームの稼ぎとは…〉

稼ぐというと普通敵を全部撃つとかしてパーフェクトボーナスをもらうんだけど、このゲームの場合、空中面では、画面の一番前にへばりつく(レバーを入れてくっつく)、地上面では、地面を走っても入る(右下角が一番点数が入ることになる)のである。

もしそれで稼ぐとなると敵を撃たないで進むことになる。

これって敵の出現パターンを知っていないと怖くてできない。

点数の入り方は、右もしくは地上に接触していればカウンターがバリバリまわるように点数が加算されるのだ。

地上よりは右で稼ぐほうが効率はいい。

これのほかに、フルーツを1つもとらないと、100万点ボーナスというのもある。

まあ99個フルーツがとれるところでは関係ないが、とれないところでは、はるかに点数は上!でもフルーツをよけてのプレイはただごとではないので、できればやってみてもいいという感じだね。

今回の攻略のポイントは…

とりあえず4面をノーミスで抜ける。それでいて高得点を狙うのだ。

高得点を狙うには、前に書いた稼ぎを、中ボス、ボスのところで、自爆するまで実行するのである。

もちろん途中のザコがでるところでもできるだけ前へ行ったりとかするけどね、メインは、中ボスとボスだ。

自爆までは数分かかるので、ボスの動きを完璧に覚える必要がでてくるのだ。

覚えてしまえば、あとはギリギリまで稼ぐだけ。

でもこういうプレイをしていると、いきなり1面の中ボス終了時でランクはグーンと上がるので、つらくなるのだ。

このゲームは、難度を自動でコントロールしている。

まあ、色々な面からプレイヤーの腕を見てランクを上げるのだ。

その変化を知る方法として、「ひとやすみ」のときでる花の数を見ればいい。

これが2つなら最低、8つなら最高になっているということがわかる。

またこの花は、5つとることで「びっぐ」が1つでるという条件にもなっている。

最高ランクになっていれば「ひとやすみ」時で必ず1コは「びっぐ」がでることになるのだ。覚えておこう。

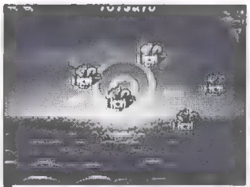
あと、自機の当たり判定についてだが、自機の下半身はないといっていい(幽霊は足がない、その上をいってる)。

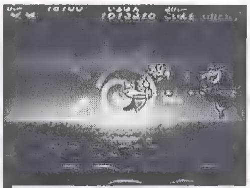
それでは始めましょうか。

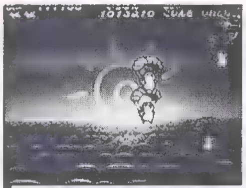
STAGE 1

スタートしたら右上へ。

○写真①②③を見よ。


写①右上でりすの編隊を3つ抜ける。


写②アイテム持ちがでるのでさがる。撃ってつおいをとり右上へ。編隊を2つ抜けたらおぶをとって右上へいく。


写③下半身が触れるが大丈夫。上からヘリがでてくるまで右上で稼ぐ。

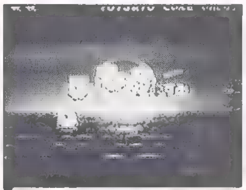
このヘリが中ボス。前で稼ぎたいが危険なのででてくるザコのみ撃つ。この中ボスでは、自爆するまで稼ぐ。

○写真④を見よ。


写④ヘリからの左回りで8方向の弾は死角に入り、稼ぐ。中ボスに1発弾をあてとけば、中ボスの点も入る。

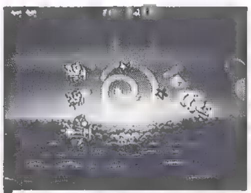
壊れるとひとやすみ。

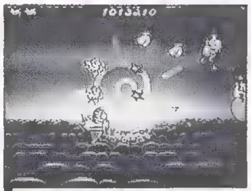
○写真⑤を見よ。


写⑤一番で待ち、ある程度流されてから取りにいく。8つでる。するとびっぐがでるぞ。

ここからはランクが上がっているので、後ろで次を待つ。

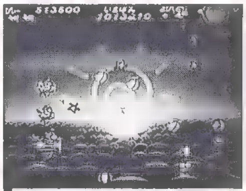
○写真⑥⑦を見よ。


写⑥あまり前だと弾をよけられないので注意しよう。


写⑦2つ目の編隊が出たとき、エテ公が落ちてくる。撃つとバナナを出す。落っことすな。

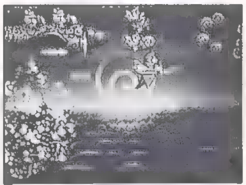
上下からかえる。後方で上下に動き、弾をよける。連射があまいとエテ公が落ちるぞ。

○写真⑧を見よ。


写⑧けっこう近くで弾を撃ってくるので注意。このあと、またザコ編隊があり、もう1匹エテ公がふえ、また上下からかえるだ。

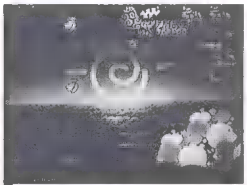
かえるが終わると山がでてくる。頂上から弾がでるので注意。エテ公にも気を使おう。

○写真⑨を見よ。


写⑨エテ公が落ちないようにし、弾を撃って稼ごう。左上からボスの登場だ!

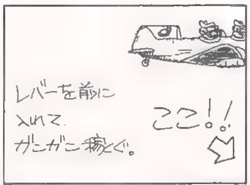
ボス。ボスも1発ぐらいあて、自爆するまで稼ぐのだ!

○写真⑩を見よ。


写⑩あとバナナを20コほどでカンストする。ある程度エテ公で稼いだら落下させよう。ボスでの稼ぎは、バナナと、一番前と、弾である。動きは図を参照。

図の通り動き、クリア!

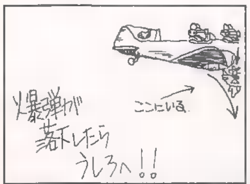
○図①②③を見よ。



図①右下で稼ぐ。2発目を撃ったら左上へいく。



図②おぶを広げ、弾を撃つ。上からの弾に注意。

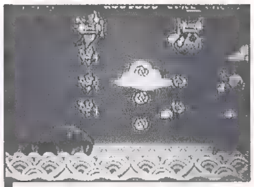


図③ギリギリまでねばってから後ろに抜ける。

STAGE 2

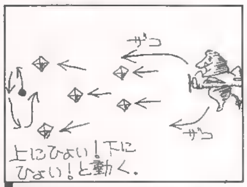
スタートしたら上下におぶを広げ、前からのザコを撃つ。

○写真⑪を見よ。


写⑪このように動きおぶを広げつつ弾よけをする。

アイテム持ちが出現。上下にザコが出てくるので真正面で弾よけしつつザコを壊す。

○図④を見よ。



図④出現と同時に壊せるようにする。弾が速いので気をつける。

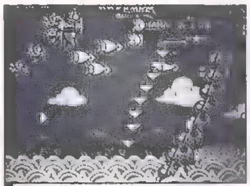
次は海からいるか。弾を誘導しつつ逃げる。

○写真⑫を見よ。


写⑫バーッと弾がくるので、撃たれた直後に動かないとつらい。このあとは、アイテム持ちのあと、前からのザコの攻撃になる。りすの弾がこわいので気をつけること。

前から中ボスのヘリ登場。

○写真⑬⑭⑮を見よ。


写⑬⑭なまけものからの弾を左上で誘導しながら小さい三角形を描くようによける。ヘリからも弾がくるが、無視する。

全日本地獄突き杯争奪
ゼクセクス・バトルロイヤル
参加したい人はすぐポストへ走れ!!

豪華賞品・豪華イベントが待つゼクセクス・バトルロイヤル。くわしくは本誌P.115を見てください。150名はご招待だ!!（定員オーバーの場合は抽選です）

会場：渋谷・エピキュラス
日時：２月23日14時より

申し込み締め切りは
２月10日（必着）

(ふりがな) お名前	年齢　（　　）歳 性別　（男・女）
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　　）	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　）	

◆GAMEST◆３月号プレゼント◆

◆99ページのゲーメスト３月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。裏面に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
　①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！（P.N.　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

キリトリ線

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
（3月号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　）	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

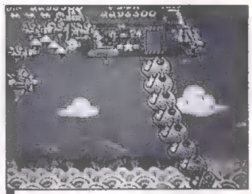
東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

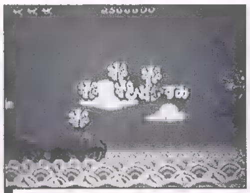
ゼクセクス・バトルロイヤル 行

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
自己ＰＲ（得意ゲーム、趣味など）	

※これは当日名札になります。



↘弾が速いので早めに動かないとつらいぞ。この中ボスは撃って壊そう。



写⑮ひとやすみ。前へ行って稼げーっ!!

中ボスが壊れるとひとやすみ。まだびっぐは使わないぞ。さあ後半。いるかの攻撃！

○写真⑯を見よ。



写⑯しゃちの軍団が2回続く。なるべく弾がバラバラにならないように誘導しつつよけること。

前からの攻撃。海中からの攻撃と順々に攻撃してくる。

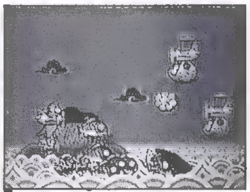
○写真⑰⑱⑲⑳を見よ。



写⑰海中からくじら。こいつはアイテムを持っているので必ず壊しにいく。すぐおぶを集める。



写⑱しゃちも1頭ずつくるので小さくよけ、追いつめられないようにすること。



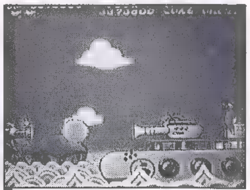
写⑲くじらが2頭でるとき、前からザコもくるので、ある程度下で撃ったら上へいかないと逃げられなくなるぞ。



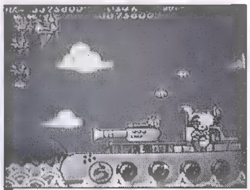
写⑳ボス手前で音楽が変わったら後でおぶを広げ海中からの敵に備える。

ボス手前にきたら、後ろでおぶを上下にはって待つ。ボス。こいつも自爆するまで稼ぐ。ちょっと熱いぞー！

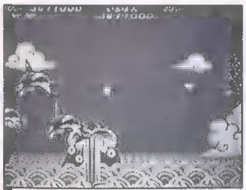
○写真㉑㉒㉓㉔を見よ。



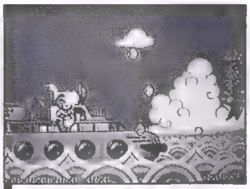
写㉑まず正面で撃つ。甲板上の3匹のうち2匹を撃ち壊す。貝の弾は狙ってくるので撃たれたら上へ。



写㉒あと3発くるので少しずつ前へ。そして右上で稼ぐ。



写㉓しゃちは計8頭でる。最初の4頭で前にはりつき下へ。残りの4頭で上へ逃げて稼ぐ。

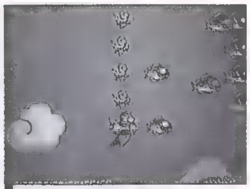


写㉔貝の弾が4回くるので、1発ずつ少しずつ下へ逃げる。潜水艦がもぐったら後へいき、おぶをはってしゃちを撃つ。そして最初へ。

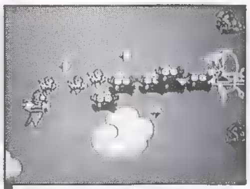
STAGE 3

スタート後、しばらく空中戦。弾の誘導をしっかりやる。

○写真㉕㉖を見よ。



写㉕おぶを広げ撃たれる前に壊すようにする。



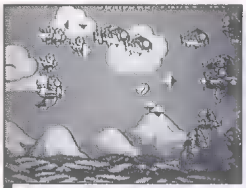
写㉖アイテム持ちがでてくる。最初は正面にいて少しずつ下へ、そして前へ動き、上へ。上手に弾を誘導し、弾の間を抜ける。

そして地上へ。エテ公に注意。いなくなっちゃうぞ！

○写真㉗㉘を見よ。



写㉗地平近くでは撃たないように。エテ公にあたって消えちゃうのでね。エテ公より上で前からのザコを撃つのだ。



写㉘アイテム持ちがでる。上下にザコが出るので上下からの弾に注意。危ないと思ったらびっぐを使おう。

地上に戦車。炎の弾は撃てるが、別の弾に注意せよ！

○写真㉙㉚を見よ。



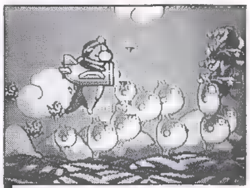
写㉙まず炎を正面で撃ち稼ぐ。おぶで撃って自分は地上を走るのもいい。



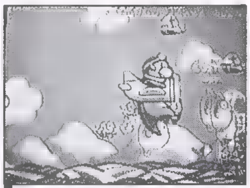
写㉚弾がくるとき、少し上にずれて誘導し、2発ぐらい出たら地上を走りにいく。

そして中ボスへ。

○写真㉛㉜を見よ。



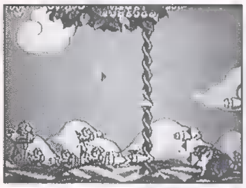
写㉛中ボスといっても、アイテム持ちが3頭でるだけ。でもすごくつらい。1頭がでて、少しねばり、2頭目がでたときにびっぐを使用し全部倒そう。



写㉜前へ行って、敵に体当たりするつもりで敵を倒そう。

ひとやすみのあと、ザコが少し出て大型のさるがくる。

○写真㉝を見よ。



写㉝左下にいて待ち、きたら少しずつ上へ逃げ、倒す。これを繰り返しやるのだ。

ザコの編隊が3つ行ったあと、また大型さるが出るぞ。

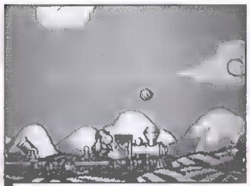
○写真㉞を見よ。



写㉞大型さるが連発でくる。計10頭。2頭でるまでよけ、3頭目でびっぐを使用。残りを全部ぶっ倒そう。

ボス手前では、ザコに、大型さるが1頭でるだけ。左下からボスの登場。

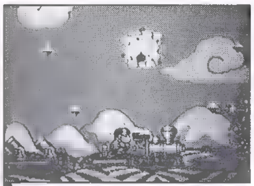
○写真㉟を見よ。



写㉟右下で、一番前のと、走るのとで大稼ぎをしよう。

機関車に引かれた列車がボスだ。ここは稼がず、すぐ壊してクリアを狙うぞ。

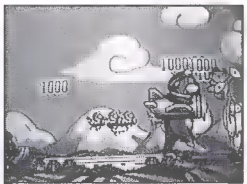
○写真㊱㊲㊳を見よ。



写㊱2発目まで大丈夫。2発目が割れたら上へ。



写㊲そしてさるの後ろにつき、さるを撃ってバナナを出す。煙突からの弾は、おぶで撃っているので、大丈夫。そのままさるの後ろにいるとおぶで後ろの大砲を壊せるぞ。

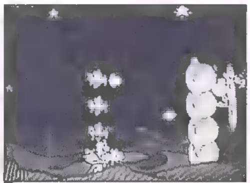


写㊳次のさるがでてきたところでびっぐを使おう。これでクリアできる。ここでねばって稼ぐのは、ちょっと大変なので、さっさと抜けてしまいましょう。

STAGE 4

スタートすると前からザコの大群ー分裂するのだ！

○写真㊴を見よ。



写㊴初めは下にいて、弾を撃ってきたら上へ、そして下へと弾を誘導して逃げること。敵が分裂し、数がふえるので、気を抜かずに連射だ。

3つ大群が出るとアイテム持ちがでてくる。

○写真㊵㊶を見よ。



写㊵こいつは、くりを出す。撃つと3方向にくりが割れるので、離れて撃つこと。このあと、大群が1回でるぞ。



写㊶すると左下からうまに乗ったひつじが登場。おぶを引いて速攻で壊すこと。ひつじはおなはを出す。壊したらとらずにすぐさがること。

すぐ前からアイテム持ちが出る。後ろにいること。

3つ大群が続く。上下によけて、すべて倒すようにする。

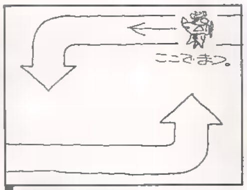
このあと中ボスまでは、うま&ひつじ、アイテム持ち、

またうま&ひつじが続くぞ。そして中ボスだ。2台のヘリだが1台壊し、もう1台が自爆するまで稼ぐのだ。

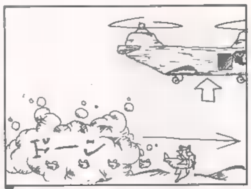
◎写真㊷、図⑤⑥⑦⑧を見よ。



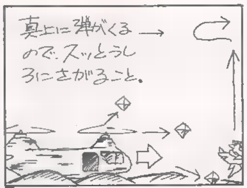
写㊷ヘリが右上、左下から1台ずつでる。まず右上を集中して壊すぞ。



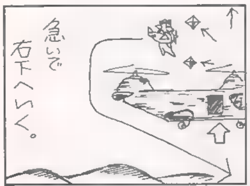
図⑤右上から左上、そして下へとくるぞ。



図⑥もう1台は右上に。右下でよけつつ稼ぐ。



図⑦左下から右下にくるとき右上に逃げる。



図⑧右下から右上にくるとき、後ろを回り右下へ。

後半の初めは、分裂ザコから。このあと大型機4機だ!

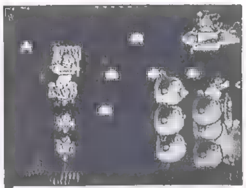
◎写真㊸を見よ。



写㊸おぶを上下にはっていれば大丈夫。弾も大きいので気をつけるように。大型機はももを出す。100万点ボーナスのためなら取らないこと。そのほうが稼ぎがいいぞこの面は。

分裂ザコが少し続き、また大型機。今度は1機ずつでてくる。ザコの小さい弾に注意。

◎写真㊹を見よ。



写㊹ザコと、大型機が混じって出てくる。しかしびっぐなしで十分抜けられるところだ。

そしてボスへ。

◎写真㊺㊻㊼㊽㊾を見よ。



写㊺出てきてすぐ弾をバラまく。最初は後ろで走り、弾がきたら1キャラ上へ動き、またもどりを繰り返す。



写㊻あるまじろが戦車から出てはねてくる。1度目は、1回もしくは2回目にはねたとき前へ出て、前で稼ぎ、7回目のはねで後ろへ。左下で弾を待つ。



写㊼弾をよけたら2度目のはねへ。1、2回目で前に抜け、右下で大稼ぎをする。あるまじろは後ろで攻撃を始めるぞ。右下で弾を待つ。



写㊽3度目は、2回はねるとすぐもどる。よけずに右下でバリバリ稼ごう。もどるとすぐはねる。2回はねるが右下が安全。弾をまた待つ。



写㊾4度目でボスが前にもどる。危ないので6回目のはねで後ろに抜けよう。そして弾をまつまで左下で稼ぐ。これで1ループ。1度目のはね方にもどるので、自爆するまで繰り返す。

自爆したら4面クリア。ふう4面終了です。

ここまでノーミスでこーい!

危ないと思ったときにびっぐを使うようにすれば、けっこうここまで安全に来ることができる。

でもびっぐは後半のためにとっておいたほうがいいので、3面のとこまで使わず、4面クリアまでに3発のみでこられるようにしよう。

びっぐは8発までためられる。

さて残り4面。がーんば!!

攻略HELP…AE86レビン
攻略…………AE86トレノ

WWF レッスルフェスト

タッグマッチ攻略

基本はラリアートはめ。今はWWFにいない、アルティメイト・ウォリアーが大活躍だ！

スタートの前にキャラ選択

まず、勝ち抜きやすいキャラは、アルティメイト・ウォリアー、テッドデビアス、ハルクホーガンが挙げられる。足がそこそこ速くて、投げたときの敵との距離が離れない・という点で優れている。そのほかのキャラはこの点で少し弱い部分がある。特にデブ系（ビッグ・ボス・マン、アースクエイク、サージャント・スローター）は足が遅くて話にならないのでペケ。

とりあえず、今回の攻略ではウォリアー、デビアスのタッグで書いているが、実際にはウォリアーが強いので、ウォリアーのパートナーは誰でもよい。パートナーの中ではデビアスが一番。

実際のキャラ選択では、ウォリアーを先に選ぶこと。この選択で先に選んだほうが先発になるからだ。



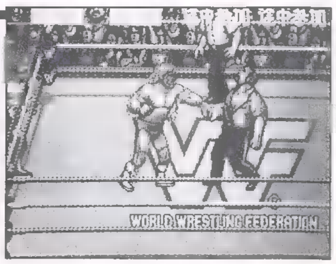
まず、ウォリアーから選ぶこと。これにより先発＝ウォリアーになる。

STEP 1 基本はパンチ4発

試合がスタートすると同時にレバーを左に入れてAボタンを連打する。４発入ると敵がダウンする。

とにかく、これが基本。敵をダウンさせないと始まらない。いつでもどこでもできるので、体勢がくずれた場合でも立て直せる。

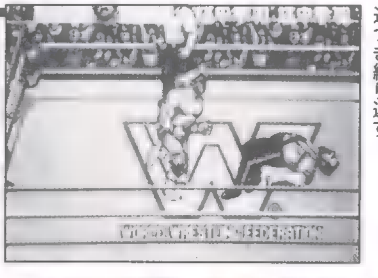
ただし、敵がタッチしにくいときは通用しにくいので深追いは避けること。



これが基本。後ろにさがりながらAボタンを連打!!

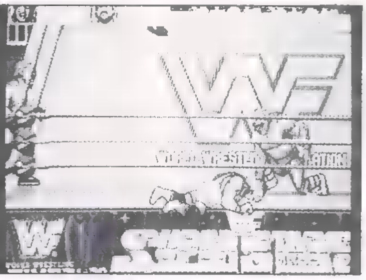
STEP 2 ラリアートではめまくり

敵がダウンしたら、とりあえずダッシュで相手の頭の近くにいく。そして敵を起こす。このとき、そのまま頭をつかんだら絶対に組めるので、下段のほうにヘッドロックでもっていき投げてしまう。そして再びダッシュで頭のほうに近づき繰り返す。



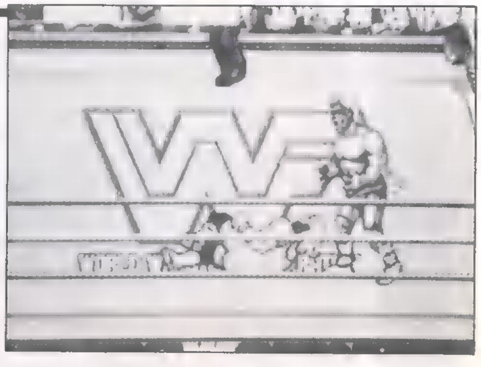
ダウンさせると同時にダッシュ。頭の近くでブレーキ。ブレーキは、進行方向の逆にレバーを入れるだけ。

さて、問題は頭をつかもうとしたら転がって逃げる場合。このときは、転がっていく方向に斜めで近づきつつ座標が合ったらダッシュしてラリアートor[illegible]手。きちんとやれば敵が転がったあとで起きあがると同時にラリアートが入る。

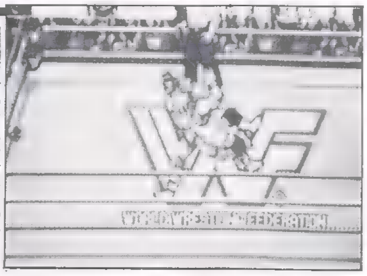


そして頭をつかむ。このときは必ず投げることができる。

敵が起きあがる方向は、ダウンした[illegible]が画面の上か下のどちらにいるかで判断する。

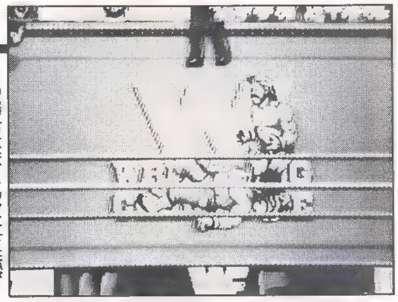


つかもうとしたら転がって逃げる。この場合は逃げる方向を先読みして斜めにレバーを入れる。

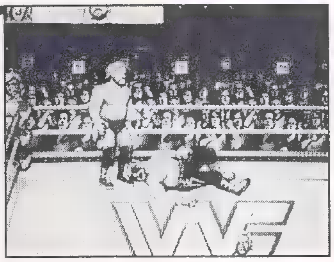


[illegible]が合ったら、すかさずダッシュ→ラリアート。これが、[illegible]き上がりこぼしラリアート（ちょっと違うが）。

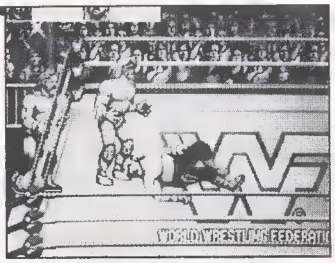
画面の下なら上に転がり、上なら下へ転がるわけだ。ただ、このときに画面のまん中で倒れた場合は少々の読みが入る。よくあるパターンで、敵が下のほうで倒れた場合に転がる方向は、上↓下↓上↓上というように、まん中では1回下に転がり、再びまん中で倒れたら今度は上に転がることが多い。



この場合はほとんど上に転がる。



逆にこの場合は下に転がる。敵の位置でだいたいどっちに転がるかがわかる。



そして、この場合は…。これはヤマをはるしかない。

ラリアートのパターンにはまらない場合は次の原因が考えられる。
1、敵に斜めに近づいていかない。
2、ダッシュが遅れる。
3、はめすぎて敵がよけるようになる。

特に、1、2このパターンでは敵にショルダースルーで返されることが多い。

3の場合は、敵がタッチにいこうとするので、追いかけていきなりダッシュ→ラリアートが入ることが多い。ただ、あまりに遠くでダッシュすると余裕で返されることが多い。ただし、ウォリアーのフライングラリアートだけは絶対に返されることはない。

これの繰り返しでとにかく相手を痛めつける。敵がタッチしても（できればタッチさせたくないが）出てきた敵を痛めつけるとよい。

こちらのタッチの目安は、パワーアップの点滅のとき、相手がタッチしたとき、本当にピンチになったときなど。

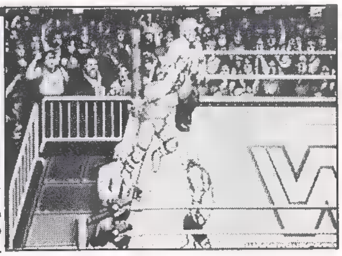
パワーアップのときは、すかさずタッチすれば4～5回は投げることができる。

STEP 3 そしてフィニッシュ!!

STEP2でとりあえず敵をボコボコにして斜めにダウンしたとする。実はここからが肝心。チャンスを逃がすと反撃されて最悪の場合にはゲームオーバーにもなってしまうので注意。

○ウォリアーの場合

最初に斜めに倒れたときに自軍のコーナーに近ければトップロープにのぼって起き上がると同時にAボタンを押すとパンチを落とすので、それが入る。そしてゴリラプレスをきめればKO。

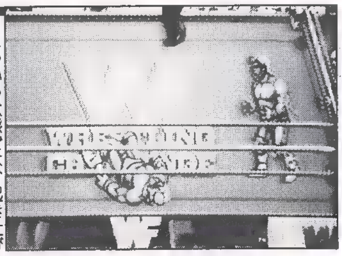


敵がヘトヘトになっているところにパンチを落とす。

コーナーが遠ければ、敵が起き上がると同時にフライングラリアート。そしてゴリラプレスでKO。

○デビアスの場合

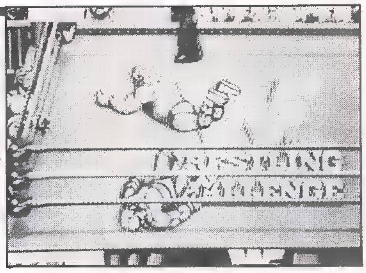
この場合はウォリアーにタッチしたほうが無難なのだが、



こういう状態では、起き上がるまで待つ。

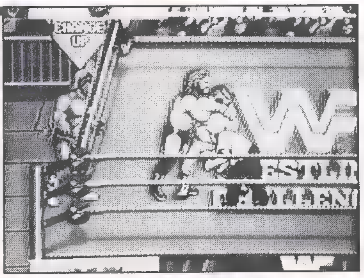


そして、すかさずダッシュ→フライングラリアート。100%きまる。



とどめはゴリラプレス。フォローを忘れないように。

最初に斜めにダウンした場合はチャンスがある。斜めにダウンした敵が起きあがると立ちあがった状態で肩で息をしている状態なので、すかさず背後にまわってスリーパーホールド。リジョン・オブ・ドゥーム以外ならギブアップになる。



このスリーパーは斜めにダウンした状態ならギブアップまでいく（フォローがないとき）。

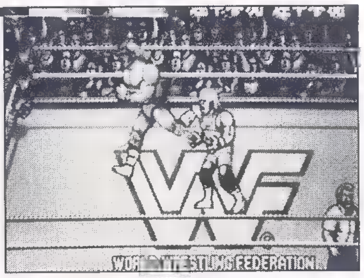
いずれもフィニッシュのときは敵陣から遠くないと敵のフォローが入ってしまうのでダメ。遠くても、パートナーがきちんとフォローしないとだめ。フォローする場合は素直に組んだほうがよい。ラリアートなども入るが、ショルダースルーで返される場合もあるので注意。

STEP 4 ピンチのときのフォロー

敵に反撃された場合は、とりあえず体勢を立て直さないといけない。ケースに応じた対応策を紹介しておこう。

○投げ返されたとき・敵につかまったとき

1回ダウンするので、とりあえずボタンを連打して逃げる。そして起き上がると同時にダッシュする。このままでも永久に粘れるが、自軍に近いときにブレーキをかけてパンチ4発1セットをきめる。



ダッシュで永久に粘れる。が、意味なし。

○場外に出た場合

自分の場合は速攻でリングに戻る。

敵の場合は深追いはせずにリング上で待つ。

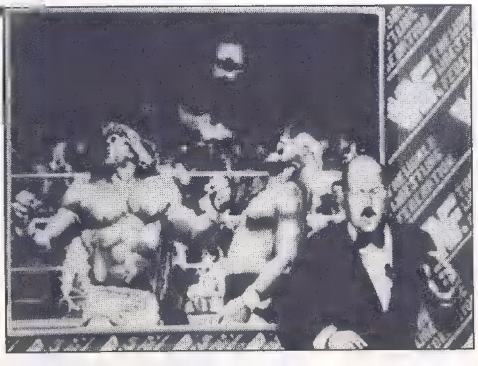
リング上に戻ったらパンチ4発。

○フィニッシュに失敗した場合

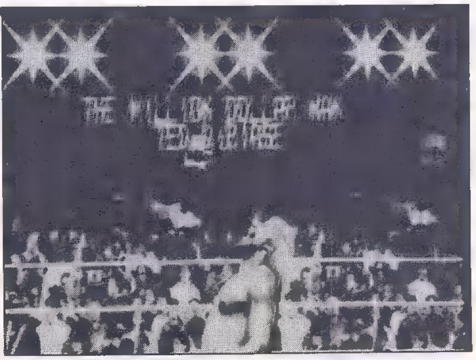
とりあえずダッシュで逃げて、パートナーがコーナーに戻るまで待つ。あとはスキを見てパンチ4発。

○斜めにダウンしてしまったとき

ボタン連打で逃げることができればダッシュで逃げる。逃げられなかった場合はパートナーが助けない限りゲームオーバーを待つのみ。

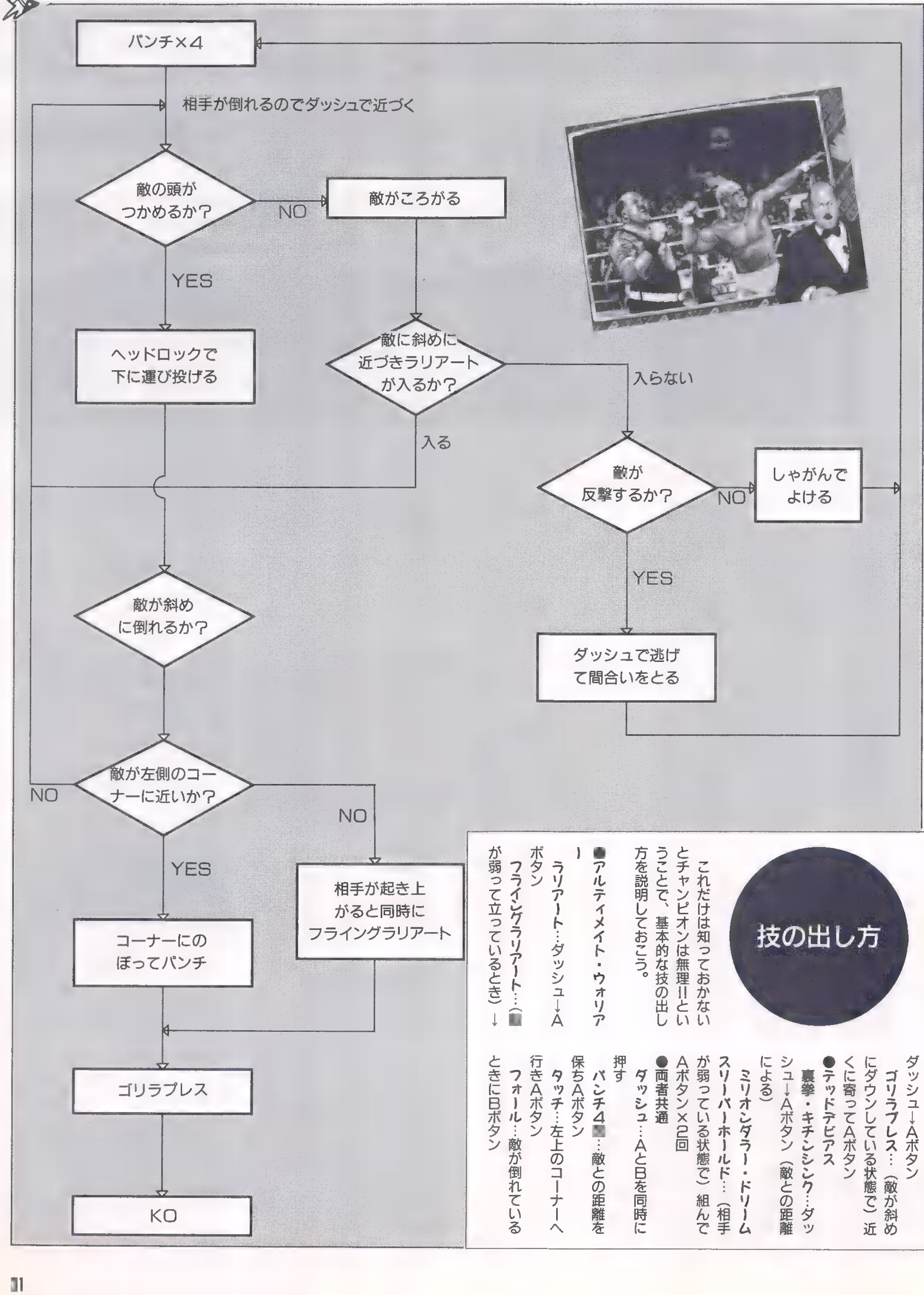


これが1周目のエンディング。



これが2周目のエンディング

フローチャート（ウォリアーの場合）



2周目について

とりあえず、リジョン・オブ・ドゥームを倒すとチャンピオンになるが、再び1から出発となり2周目に入る。

2周目の特徴としては、敵がとにかく元気でラリアートはめにはまりやすい。ただ、耐久性に■れ、タッチワークが早いのでタイム切れの恐怖と戦うことになる。

2周目に勝ち残るのは、いかにしてラリアートにはめ、敵につかまらないかにかかってくる。健闘を祈る…。

技の出し方

これだけは知っておかないとチャンピオンは無理!!ということで、基本的な技の出し方を説明しておこう。

●アルティメイト・ウォリアー

ラリアート…ダッシュ→Aボタン

フライングラリアート…（■が弱って立っているとき）→ダッシュ→Aボタン

ゴリラプレス…（敵が斜めにダウンしている状態で）近くに寄ってAボタン

●テッドデビアス

裏拳・キチンシンク…ダッシュ→Aボタン（敵との距離による）

ミリオンダラー・ドリーム

スリーパーホールド…（相手が弱っている状態で）組んでAボタン×2回

●両者共通

ダッシュ…AとBを同時に押す

パンチ4■…敵との距離を保ちAボタン

タッチ…左上のコーナーへ行きAボタン

フォール…敵が倒れているときにBボタン

正義の味方に国境はないのだ　その人の名は…

キャプテンアメリカ and the アベンジャーズ

KAL

**このゲームを攻略するうえでポイントとなるのはタックルとロングジャンプ。
これが今回の記事のキー・ワード（ポイント）。
そういうことで、読んでる間じゅうこの2つの言葉は忘れぬように。**

いつもどおりのおさらいから入っていこうか

まず最初に聞いておきたい。この記事を読んでて、このゲームをプレイしている、あるいはプレイしようと思っているという人。君は（あなたは）楽しめればいい、というタイプ？それなら問題ない。友人とでもプレイしながら存分に笑って（楽しんで）くれ。

それとも、プレイするにはやはりクリアしなくちゃ、というタイプ？こっちのタイプの人は気をつけなくちゃいかんよ。

確かにこのゲームはそれほど難しくない。内容もにぎやかで終始尽きることのない明るいムード（？）が実にナイスな良質ゲームである。

だが！　そこに落とし穴がある。あの平和的な世界で戦っているうち、人は闘争本能を失い、「オールクリア」への気迫と執念に欠けてくるのである。

最初は気をつけてプレイしていても、いつしか「1発ぐらい殴られても平気さ」くらいの気になってくる。そうだろう？これがマズイ。

もともと体力は100しかないうえに、全面通して出てくる回復アイテムの数が〝思ったほど〟多くない。したがって「1発でも食らってたまるかーっ、フガー!!」くらいの気合をもってゲームの前のイスに腰をおろそう。

さて、これでクリア可能か？というとそうでもない。気合を入れたからといってどうにかなるほど世の中あまくはないのだ。

まず、ダメージをくらわないようにするにはどうしたらいいのか……………………。鋭い君、記憶力のいいあなたならもうわかったはずだ。そうでない人でもそろそろピーンときたろう？そう、タックル（ダッシュ攻撃。同じ方向にレバーを素早く2回入れて、走ってる間に攻撃ボタンON）とロングジャンプだよ。ただし、ダッシュは左右のみ（斜めはOK）で上下には走れないから覚えときい。

基本として、

❶普通のザコだけなら、何匹いようがタックルで押す。とにかくタックルをかませ。

❷アームザコ（ワイヤーパンチで主人公をがんじ搦めにする、オレンジ色の奴）や、怪力ザコ（茶色でデブくて、上下にジグザグ移動しながら近づいてきて、いきなりつかみかかってくる奴）がいる場合は、タックルは控えてとりあえずロングジャンプで安全な所まで逃げる。上下左右、端から端まで動けるロングジャンプを有効に。ただし、空中でレーザーを撃つザコがいる場合や、バウンドザコ（だんご虫みたいで、跳ねながらぶつかってくる敵）がすぐ近くにいる場合は、また違った対処法を考えなければならない。

❸4人の主人公の特徴を最大限に生かす。これは、先月号、先々月号の記事を読んでもらえれば楽なのだが（何が？）、今月号から読み始めたという読者のために、特別にちょこっとだけ説明しちゃおう。

別ワクの説明文を見てくれ、おわり。

4人の主人公の特徴はわかったかな？しっかり読んで主人公たちの特徴をつかんだなら、おさらいはおしまい■。まぁ、基本はこんなところだね。

1st 恐怖の侵略者

先月号でもやったけど、ちょっとね、補足。

中ボス、クラウとリビングレーザーをすぎた所。ここはあまりスクロールさせちゃあいけない■。

画面内にガラス窓を出してから数秒後に、中からザコが



このへんでまってみる。

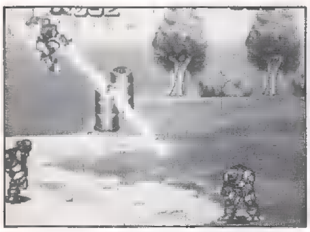
現れるので、せいぜいガラス窓2つか3つでスクロールをとめること。

落ちてる石をあててもいいけど、ここは無理をしないで……。キーワードは覚えているね？

ちなみに、4つめの窓から出現するザコは通称〝頭のいいザコ〟なので、むやみに飛び道具攻撃をしたりすると跳び蹴りされるから要注意。まあ、タックルの前では「やっぱりザコ」だけどね。

この直後に出現するのはレーザーザコとシールドザコ。レーザーザコは跳び蹴りか接近しての通常攻撃で十分。シールドザコはタックルでもいいけど、持ち上げ（重なって攻撃）ちゃったほうが手っ取り早い。がーダメージをくらうのは嫌だからなあ、もし殴られたらなぁ……ご自由に。

あ、そうそう、どんなに硬いザコでも、持ち上げて放り投げれば1発ね。中ボス、ボスは持ち上げらんないよ。



アイアンマンとビジョンは光線攻撃で。

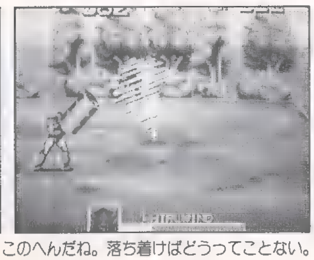
その先に進むと出てくるのが、バウンドザコ（だんご虫）2匹とジェットスクーターザコ2匹、それに怪力ザコ2匹。まずは石をジャンプして投げてジェットスクーターザコを1匹でも減らそう。もしはずれても気にしない。

次に、アイアンマン・ヴィジョンはロングジャンプの光線攻撃でだんご虫をやっつける。残った怪力ザコも同じ。

C・アメリカとホークアイは、だんごが近づく前に、なるべく飛び道具攻撃で倒してしまう。近づかれてしまったら、だんごの着地点を狙ってパンチ！　狙ってやれば結構うまくいくもんだ。

怪力ザコに対しては、逃げまくりながら飛び道具攻撃。石やドラム缶を投げるのも手。

ボスのワールウィンドが竜巻アタックをしてきたら、画面左側（はじではない）の上下でいくと真ん中へんでやりすごす。その間ワールウィンドはタイヤやらドラム缶を放

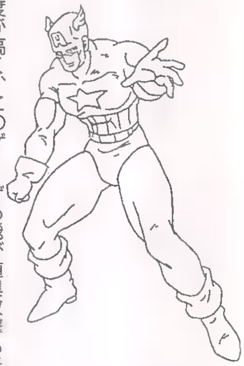


このへんだね。落ち着けばどうってことない。



これくらいの距離から飛び道具攻撃。

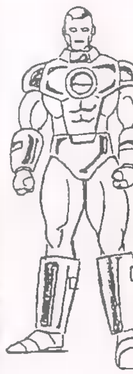
キャプテン・アメリカ



最も知名度が高く、このゲームのステイタス・シンボルとなっている。が、特徴といったらこの程度で、攻略するとなると一番難しいキャラである。

ロングジャンプからの攻撃が跳び蹴りで、シールドを投げる飛び道具攻撃もモーションが大きくボタンを押してから飛ぶまでがながい、などいとこなし、であるため、上級者向けといえる。ただ、ポーズがカッコイイ(!?)とか、やってて気持ちいい、という部分はある。

アイアンマン



アメリカン・コミックスの中でも人気・知名度ではC・アメリカに勝るとも劣らないヒーロー。確かにカッコいい。ゲーム中でも最も使えるキャラとされている。

ロングジャンプからの攻撃が斜め下に発射するプラズマガン。飛び道具攻撃もモーション・スピードとも申し分ない。

空中でレーザーをうつザコや近くにバウンドザコがいなければ、ロングジャンプからのプラズマガンだけで進める。おススメキャラだ。

ビジョン



なんでもロケテストで小学生に大ウケしたらしい、栄誉あるキャラ。

攻略上ではアイアンマンとほぼ同じ性質を持つ。どちらを使うかは好み次第。

ホークアイ



日本人ウケしそうな外見なのだが、海の向こうでの人気・知名度はイマイチ。

攻略上の性質もC・アメリカとほぼ同じで難しい。

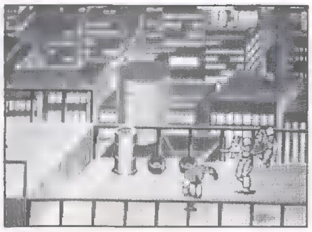
唯一、飛び道具攻撃のモーションが早い、という特徴を持つ。このキャラを使うなら、飛び道具攻撃(ボウ・ショット)をバシバシ使え。

り投げてくるけど、この場所で小さく四角(または円)を描くように動けばぶつからない。

タイミングさえあえば、攻撃して壊すこともできるぞっとね、なげぇ～補足。

2nd 狙われた街

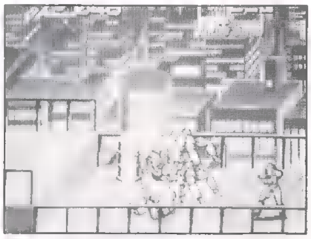
初めにレーザーザコといっしょに出現するのは〝頭のいいザコ〟。ここは、ザコ出現と同時にタックルをかますしかない。そして起きあがりざまにもう1発。2匹共死ぬまでタックルはだめ。



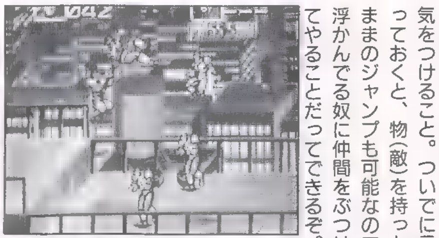
写真で見るとこうなるわけよ。

そこをスクロールさせてしまうと出てくるのが〝浮遊ザコ〟3匹。こいつらは、おもむろに宙に浮かび上がったかと思うと、しばらくして跳び蹴りしてくる少々やっかいなタイプのザコ。ところが、浮かんでる真下(影の部分)へ入ってしまえばやられるおそれはない。というのはザコが1匹のときの話。アイアンマン・ビジョンは例によって、ロングジャンプ光線攻撃で切り抜けられるけど、C・アメリカとホークアイは、1匹1匹確実に倒すぐらいの気持ちでいこう。

手段としては、浮遊ザコが地面にいる間にタックルしてはめるか、一気に持ち上げて他の浮遊ザコに投げつけるか、といったところ。ただ、どちらも浮かんで様子をうかがっている奴がいないかどうか、に気をつけること。ついでに言っておくと、物(敵)を持ったままのジャンプも可能なので、浮かんでる奴に仲間をぶつけてやることだってできるぞ。



着地点にすぐに近づき持ち上げて、投げる。



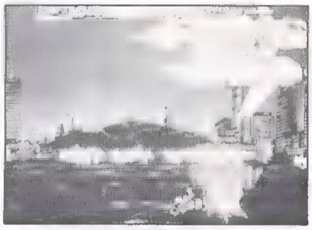
命中すると気分爽快!

ダッシュ投げ(ダッシュ中に物、あるいは敵を投げる。横一直線に貫通して飛んでいく。重要性大)ほど重要なテクでもないけどな。

次が空中シーンだ。基本的に、このシーンで敵の撃ってくる弾・レーザーなどはすべて撃ち消せる、というのを覚えておこう。消せないのは、この2面の空中シーンで出てくる巨大ロボットが出す3WAYレーザー、3面のメカダコの縦並びぐらいだ。

そのどちらのレーザーもしっかり防御(攻撃ボタン押しっぱなし)することならできる。

さて、このシーンで特に説明する場所といえば、まず、1回目の戦[illegible]の所。たくさん撃ち込みたい気持ちはわかるけど、ここはやっぱり下でザコ撃ちに専念するのが上策というものでしょう。



安全ではあるけどね…。

この後はしばらく主人公を水平線より少し上に位置させて撃ち続けよう。そうすればレーザーにあたらない



この位置。別に正確でなくてもいい。

で、ワスプ(オプション。シールドになるし、A・Bボタンを同時に押せば敵に突っ込んでくれる。ただし耐久力がなくなると去って行ってしまう)はしっかり取ること。

この直後の2回目の戦闘機はワスプアタックを使いつつ、中央よりやや上でこまめにミサイルをよけてれば破壊できる。この後のザコの集団に対してもワスプアタックをしかけることをお勧めする。



ダメージをさけたければ必ずワスプアタック。

中ボス、巨大ロボットは、左下で撃ち込んでればまずやられる心配はない。上へ動く時といえば、ロケットパンチを壊すときと、レーザーをよけるとき。それ以外のときはずうっと左下。ワスプアタックをお忘れなきよう。

ちなみに、ここでゆっくり倒すと、地上に降りた時にデコのビルを見ることができる。

地上に降りた後しばらくは敵は出ない。ドラム缶が見えてきた頃にようやくシールドザコが1匹出現。ちょっとでもスクロールさせるとアームザコが2匹出現。ここは[illegible]び蹴りでしょう。



あー、壊れてる～。

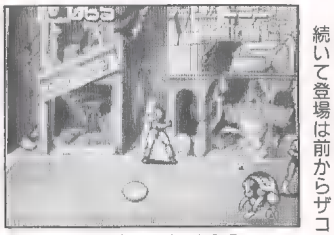
その後に前からレーザーザコが2匹の後ろから怪力ザコが1匹出現。ここのレーザーザコは片方が〝ジャンプ撃ちレーザーザコ〟なので、むやみにジャンプすると空中でレ



片方を怪力ザコに投げつけるのも1つの手だ。

ーザーに当たってしまうから注意。解決策は、素直に通常攻撃か、もうわかったね、タックル。怪力ザコに対してはやっぱり飛び道具攻撃かな。

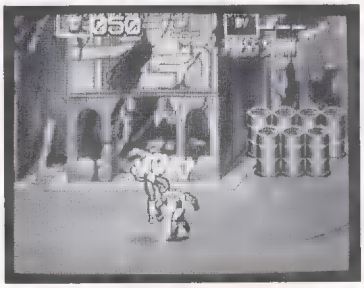
次にドラム缶が見えてきたら、画面上方を歩こう。すると、1回目の回復アイテムを持ってきてくれるクイックシルバーが、だんご虫を倒していってくれるのだ。うまくいくと2匹共倒してくれる。



敵にあたえるダメージは1発分。

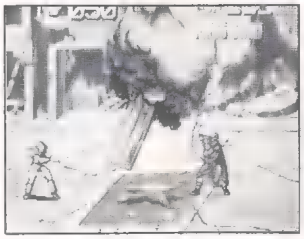
続いて登場は前からザコ3匹の後方にジェットスクーターザコ2匹。最初は跳び蹴りなどでジェットスクーターザコをやりすごし、その後はタックルで3匹を倒してしまおう。ただし、うち1匹は〝頭のいいザコ〟なので、くれぐれも飛び道具攻撃はしないように。

お次は2nd、ボスのグリムリーパー。最初のデモは、「これだけ俺の鎌は切れ味がいいんだぞ」というのを言いたいらしい。だが、その間に石を拾って置き、戦闘の準備をしてから見るように。



やっぱりここもタックルだ。

グリムリーパーが木を切り終えて突っ込んでくる時に、ダッシュ投げで石を1発おみまいする。普通に投げるとはじかれるけど、ダッシュ投げだから貫通してダメージをあたえられるのだ。

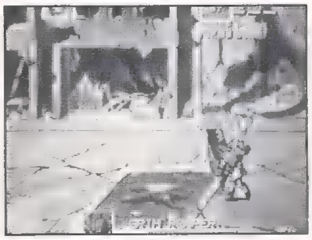


ふふふ……。

その後は、グリムリーパーが突っ込んで来るときはとにかく逃げ（もちろんロングジャンプで）、歩いて近づいてくるモードになったら、
①遠くなら飛び道具攻撃。
②近いなら1発パンチしては逃げ、パンチしては逃げ…の繰り返し。



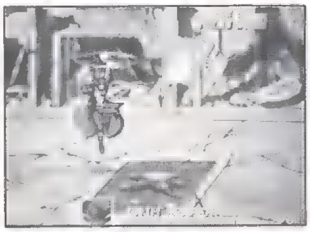
すぐに行動に移すこと。



近づくと殴られる恐れアリ。

そのうち、宙に舞い上がったかと思うと急降下してくるパターンになる。そうなったら必ずホーミング爆弾（？）をだしてくるので、爆弾を出したと同時に画面上へ向かってロングジャンプ。こうすると爆弾は画面一番上の建物にあたって消えてしまうのだ。

画面最上段を左右にロングジャンプ、でも構わない。



爆弾をよけるときは必ず画面上へジャンプ。

あとは慎重にやりさえすれば、まだまだノーダメージで倒せる敵だね、っていうか、それぐらいの気持ちが必要だと。このゲームをクリアするには。

ここまで体力が70くらい残っていれば大丈夫かな。

締めっと★

あ〜あ、本当は今回で3面まで攻略しようと思ってたんだけど、おさらいと1面の補足でずいぶんページ食っちゃったなぁ。

でも、基本的なコトはほぼすべて説明したし、今回の記事の内容だけでもしっかり覚えてれば十分全面クリアできると思うぞ。来月号ではしっかり最後まで攻略すっぞー。

さて、今回のキー・ワード（キー・ポイント）は？

サンダーブラスター

THUNDER BLASTER

相手にする敵と、逃がす敵をはっきりさせれば、かなり楽にゲームを進められるぞ！

C.I.Z

STAGE 4

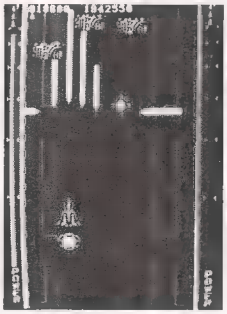
左半分だけを相手にすれば、けっこう楽。それを実行だ。

3面からレーザーのままスタート。

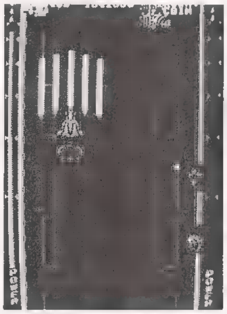
このステージで注意することは、右下からのザコの弾、両側に空いた穴からの弾、幅広のブロック、回転ザコ、そして通気孔からのザコ。

レーザーでブロックをどんどん押し上げ、自分の逃げられるスペースをつくることがポイントだぞ！

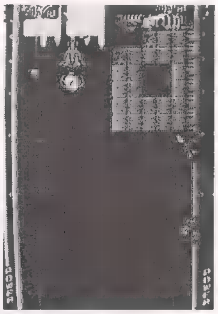
それでは、写真を見ながらどんどん進もう。



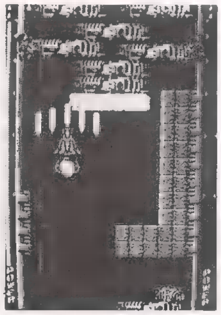
レーザーでスタート。画面左半分だけに集中しよう。なるべく上で連射し、ブロックを押し上げよう。



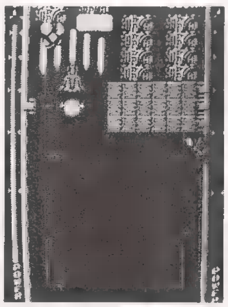
右下からザコが登ってくる。弾を撃ってくるので、上に注意しつつ、上下に動いて弾をよけよう。



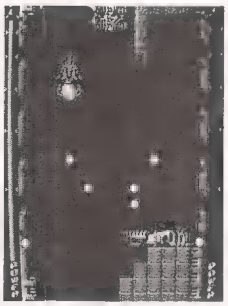
左半分だけ撃っていると、このように右に障害物をつくることができ、右下からの弾を防げるのだ。



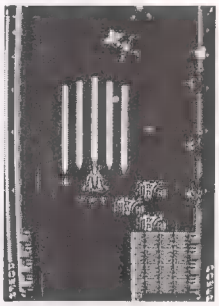
大きいブロックが中央にも。こいつを撃つと、左のブロックが一気に落ちないのでかなり安全になる。



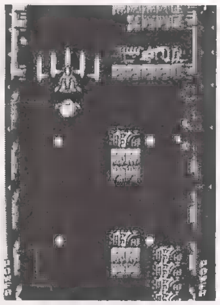
左半分だけ相手をしているとかなり安全に進むことができる。だからといって気を抜かないように。



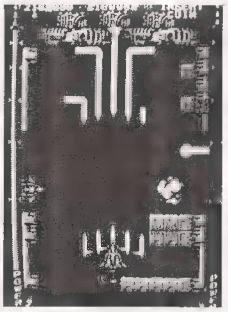
両側に穴が4つずつ。そこからは弾がでる。ブロックを早く壊し、めいっぱい上へ逃げてしまおう。



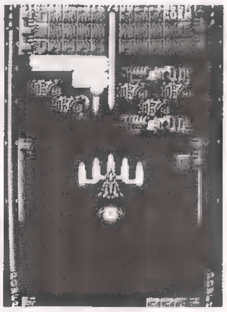
少し進むと、右上から回転ザコが出現。右側のザコの弾に注意しながらやや中央へ動き壊しにいく。



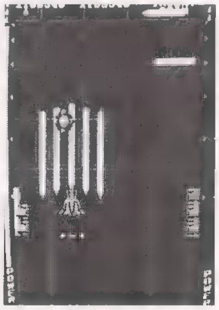
また両側に4つずつ穴。ここも速攻で上に抜けてしまう。次の展開に備え、少し右側も壊しておこう。



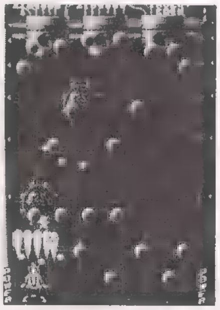
両側の壁のないところから敵機が出現。中央下で斜めにくる弾を左右によけ、全部出たら上へ進む。



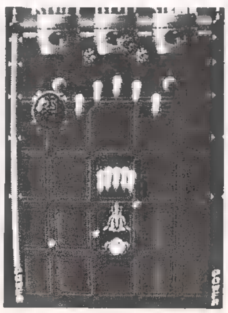
ここからは中央へ動き、ブロックから障害物まで全部壊してしまおう。弾切れの間に気をつけ連射だ。



ボス手前でアイテムが出る。ここでレーザーからこれに変える。変えたら左下へ移動していく。



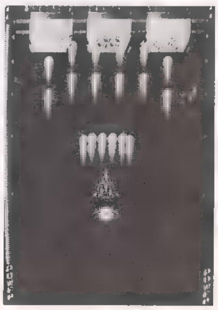
ボスの攻撃スタート。この位置で手前の移動砲台が壊れるまで連射する。気合を入れて連射しよう。



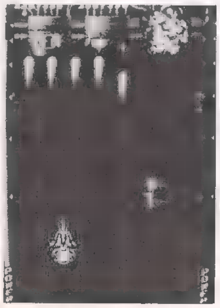
移動砲台が壊れたら中央へ。そして急所の3カ所に当たるようにする。砲台からの弾に気をつけろ。



もう1つの移動砲台が近くに来たら、3WAYに撃ってくる死角に入るようにして攻撃を避ける。



移動砲台が壊れたら少し近寄って撃ち込もう。するとまた両側から移動砲台が出現。左下に逃げよう。



急所が壊れると、そのパーツが落ちてくる。気をつけよう。撃ち込めばそのパーツは壊せるぞ。

STAGE 5

さーてきました。まず1つ目の難関がこのステージだ。

まず前半。

前半は、多量のザコと対戦。上からのザコは確実に壊し、下からのザコは、出現場所を覚え、よけること。

サンダーボールをうまく使って抜けていく。

中盤は、大型機を中心とした硬い敵との対戦。

サンダーボールを使うと、ショットの弱い時間ができるので押されてしまう。

とにかく逃げることに専念する。ただ逃げるだけだとこのゲーム、ショットが弱くなるので、常に最高連射のまま逃げまわるのだ。

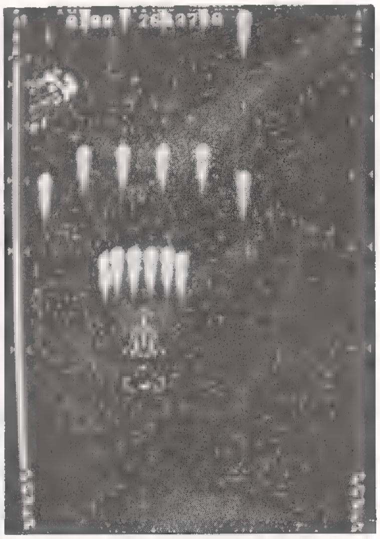
特に大型機は、出現場所を覚えておかないとよけきれないと思っていい。

後半に入ると、鉄球地帯へ。

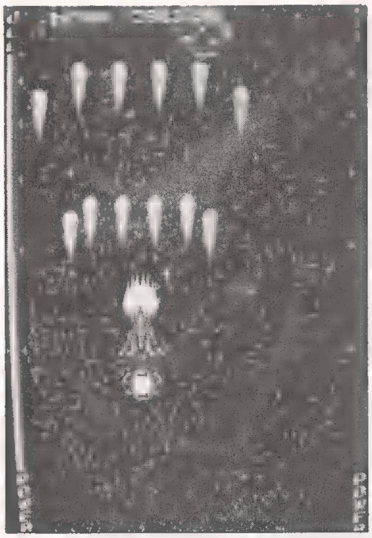
相当な連射力があれば、撃ちながら抜けることも可能(ザコを防げれば)だが、それはせず、なるべく撃たずに(このゲームに反する行為だね)抜けることに専念する。

しかしかなりのテクニックが必要とされるので、しっかり覚えること。

ボス手前だけは、連射力にかかるけど…。



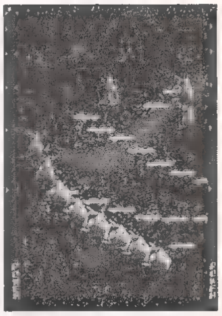
5面スタート。まず連なるザコが左上から出現。とりあえず連射。



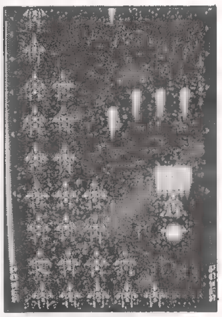
次は中央上から。連射していれば楽にゲームを進めることができる。



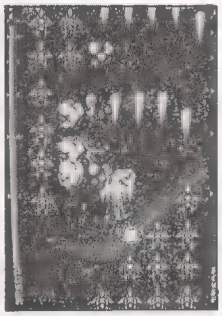
左側にいると右上からこのように出現。硬いザコ。接近し撃ち込む。



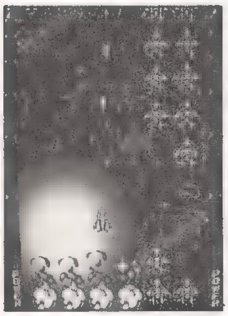
このザコを壊さないとこのように横方向にレーザーを撃ってくる。



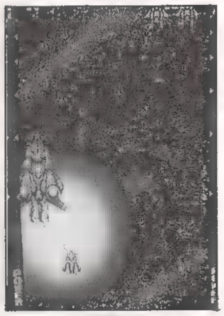
次は、整列したザコが下から上へ！まず右側に寄りザコを避ける。



少しするとザコのすき間が左へ。下からのザコに注意し左へ移動。



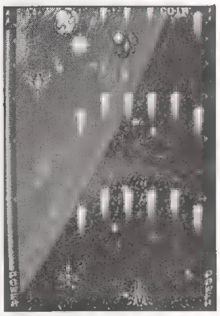
そしてまた右へすき間が！と思ったとき、左下でサンダーボール！



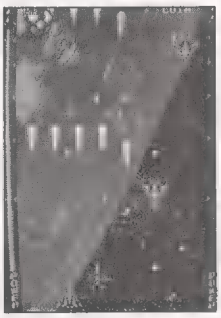
ザコが通りすぎると、そのボールの中へ左から敵がくるのだ！



上からバラバラとザコと弾。しかし左下からザコがくる。まず1匹。



下からのザコは少しずつ右へずれる。しばらく右側でよけよう。



下から3匹目。このあたりで左側に移動し、押されないようにする。



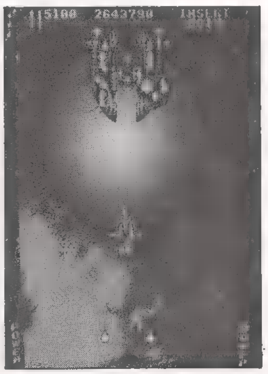
4匹目は中央下。連射はやめない。敵を減らすことで有利にしよう。



5匹目はもうかなり右側。ここまでくれば上からの攻撃も楽になる。



一番右、6匹目が出るとき、左上から大型機。一番左下で待機だ。



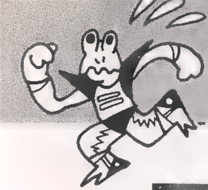
この大型機は、左から右へ消える。このショットではとても壊せるものではないので、逃がす(逃げきる)ことを考えよう。

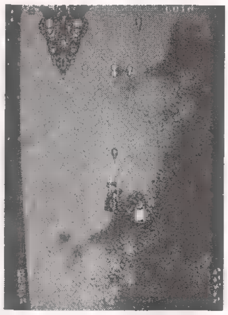


次は右上から大型機。中型ザコも！大型機の真下で弾の間に入る。



大型機が右下へ消えるので、逃がすためにサンダーボール使用だ。

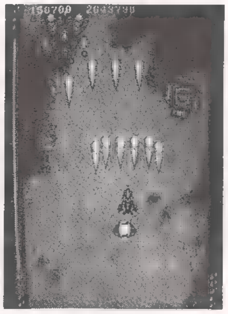




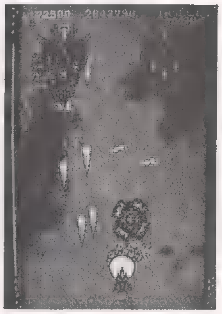
すぐ連射し復活しよう。中型機が連続するところ。まず左上から。



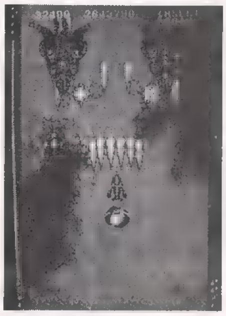
次は右上から。あまり接近せず、敵の弾を撃ち消せる距離をとろう。



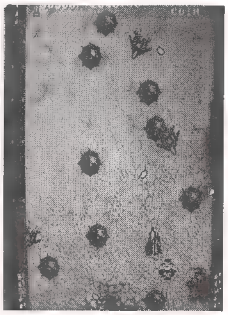
3匹目が左上からくるとき、右上から包囲弾を撃つ敵が出現する。



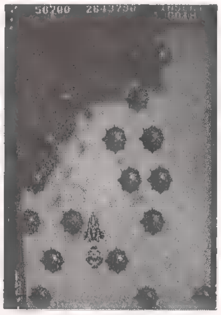
サンダーボールは使わず（不利になるので）逃げきることに専念。



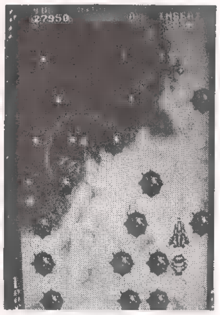
2つ目の組の中型機がでるとき左からアイテム。ここで変える。



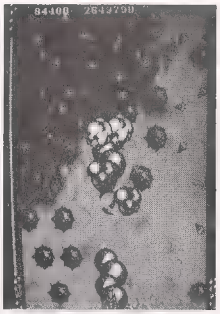
鉄球地帯へ。ここはまだバラついている。撃たずによけ、抜ける。



次の鉄球地帯。撃たずに抜けられるところが2カ所ある。まず1つは「HIGH」という上の文字の「I」と「G」の間のラインである。



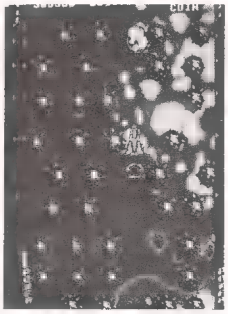
もう1つは、「2UP」の「U」のラインだ。



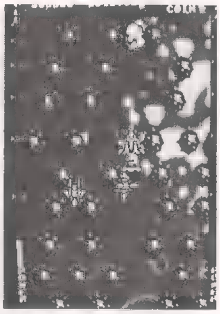
抜け道が2つある地帯では、レバーを下に連射すれば楽に抜けることが可能だ。



さらに次の鉄球地帯へ。抜けられる道が1つ。それは「SCORE」の「C」と「O」の間のライン。しかしここはザコを撃たなければ抜けられない。



ザコは右上からくる。中央よりやや上でまず1匹目を撃ちおとす。



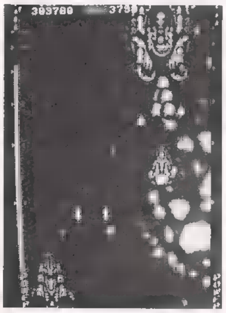
2匹目を撃ったとき、下を左から右へザコが通る。高さに注意だ。



3匹目が右上からくるとき、左から弾が！撃たれると同時に上へ！



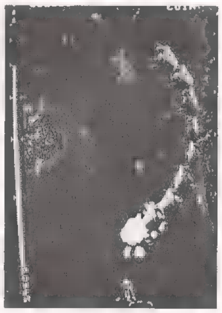
上のザコは消えているので安全に抜けられる。弾は右下へ。脱出完了。



後半へ。右上から大型機。このショットだと楽に壊せるので撃つ！



包囲弾野郎に中型機が下から。包囲弾に注意し、こいつも逃がす。



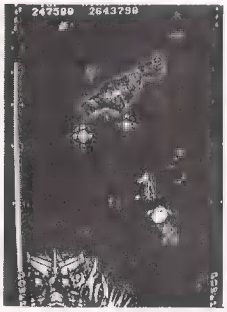
するとすぐ上から硬いザコの連なり。逃がさず全部撃ちきろう。



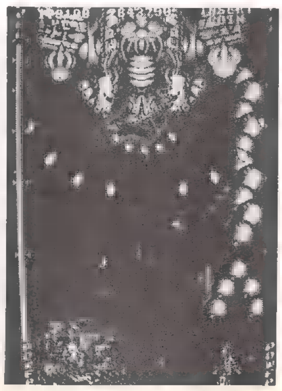
ボス手前。鉄球の密集が一番きつい。連射に気合を入れ抜けるぞ。



復活時はこのショット。かなり速い連射が必要。私の確率60％！



抜けるとき、右に寄っていないと、ホラッ！左下からボスが出現。



ショットはこれか、黄緑のアイテム。まず右で壊せない弾を誘導。



少しずつ左へ移動していく。4分の3ぐらい左へ移動したら…。



サンダーボール使用。このとき、ボールの中に入り、青いリングを撃つ砲台を壊す。ボールが消えそうになったらまた右下へ。また左へとくり返すとクリア。

今回は5面まで。
残るは6、7面。
これがまた大変なんだな。
6面は硬いザコがいるし、7面は大型の砲台はあるし、レーザーの嵐だし。
とにかく5面の上をいく難度なので、気を入れて次回の攻略をしようと思います。

餓狼伝説

まずは、これで攻めよう!!

©SNK

攻略：えび

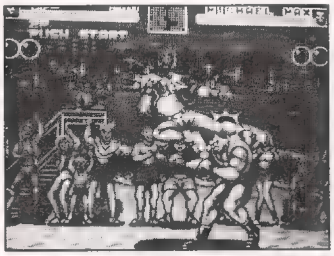
ネオ・ジオ期待の新作。君はもうクリアできたか？ できた人もできない人もこれを読んで10倍楽しもう

はじめに

12月に発売されたSNKの本格アクションゲーム餓狼伝説。見ていると、敵との戦い方を知らずに、むやみにつっこんでしまって死んでしまっている人、よく見かけます。そこで、今回の攻略では、ダメージをくらってもいいから、とにかく敵をたおすことのできる方法と、3人のプレイヤーの使える技の解説を中心にすすめていこうと思います。それではまず…。

テリー・ボガード（マーシャルアーツ使い）編

跳び蹴りが、とても強いので、跳び蹴り主体で攻めていくことになります。具体的な方法としては、跳び蹴りを、敵の頭に当てるようにして打ち、当たったらすぐに逃げ蹴りを出す。これは、1発目が当たると必ず2発目も当たってしまうという、いわゆる、2段技なのです。



飛びこんで1発目。



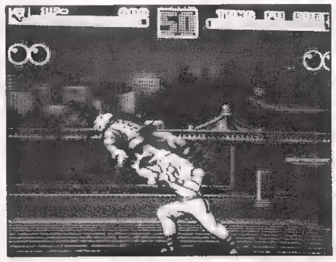
逃げながら2発目。たまにガードされる。

テリー・ボガードの必殺技で使えるのは、バーンナックルです。実はバーンナックルは対空兵器なので、敵が跳んできたら、ひきつけて出すといいでしょう。

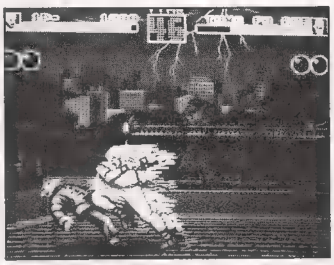
まとめると、テリー・ボガードは、敵が少しはなれていたら跳び蹴り＋逃げ蹴りの2段技でせめ、敵が跳んできたらバーンナックルを打つ、となります。

アンディ・ボガード（骨法使い）編

骨法は必殺技の斬影拳だけでクリアできるといっても過言ではありません。なぜ、斬影拳がこれほどまでに強いのかというと、①対空兵器である。②敵の足もとにまで判定がある、ということが挙げられます。特に、②のことによって、1度斬影拳で倒した相手が起き上がったときに、もう1度斬影拳をタイミングよく当てると、また敵にダメージを与えることができます。つまり、敵をハメることができるのです。この斬影拳はめは、自分と敵との間合いによって、タイミングが違うので、気をつけましょう。



1回当てて…。



起き上がりざまにもう1回あてる。

ほかの技では、しゃがみパンチがとても強く、敵と接近して、しゃがみパンチを連打していると、なぜか2〜3発あたってくれることがあります。

まとめると、アンディ・ボガードは、斬影拳はめをやって、もし、失敗してしまい、敵との間合いがつまってしまったら、しゃがみパンチでフォローして、再び斬影拳はめにもっていく、というのが、よいと思います。

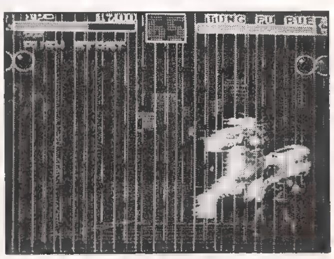
東丈（ムエタイ使い）編

ムエタイは、しゃがみキックがほかのキャラクターと違い、スライディングとなります。これがなかなか強く、連発すると、ガンガン当たってくれることがあります。また、テリー・ボガードほどではないですが、跳び蹴りから逃げ蹴りが使えます。

必殺技では、タイガーキックが使えます。攻撃力がかなり強く、敵の近くで出すと、2回ヒットします。しかし、出すのが難しいので、ムリにねらわないほうがいいでしょう。



スライディングは、ガンガンあたる。



あまりねらわない方がいい。

それでは、攻略にいってみましょう。

リチャード マイヤ



テリー・ボガードでは、間合いを、心もち遠めにとり、バーンナックルを主体に攻めていきます。相手と接近してしまったら、下ガードをかためて相手の出方を待ちます。相手が、足払いをしてきたら、ガードして待ち、逆さ蹴りをしてきたら、こちらの足払いを入れます。相手が、上にある棒にぶらさがって回転蹴りを出しているときは、足のとどかないギリギリのところでまち、相手がおりたときに投げることができます。相手が地上で回転しているときは、自分の跳び蹴りは当たらないので、ひとまずガードをかためます。また、相手の跳び蹴りは、バーンナックルでも、かえされることがあるので、ガードしたほうがいいでしょう。



おりてきたら投げる。

アンディ・ボガードでは、

最初は相手の出方を待ち、相手が上の棒につかまって、回転蹴りを出して、おりてきたところを、斬影拳で倒します。そのあとは、斬影拳はめでおしておわり。


斬影拳でおしまくる。

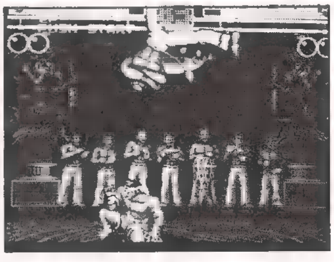
東丈では、主にスライディングで攻撃します。スライディングをしていると、飛び越してくるので、着地したところにスライディングを入れます。1発スライディングが入ったら、連発して当てていきましょう。あとは、だいたいテリー・ボガードと同じです。

トン・フー・ルー



テリー・ボガードでは、まず跳び蹴りで跳び込み、足払い。で、相手の体力を減らします。ある程度ダメージをあたえると、巨大化して強くなります。巨大化してからは、相手の出方を待ち、波動脚がきたら、跳び蹴り&逃げ蹴りを入れます。巨大化した敵は、しゃがんでやりすごしましょう。旋風拳は、何もしてこなかったら、跳び蹴り&逃げ蹴りでおしてもかまいません。残り体力が少なくなると、再び小さくなってしまうので、相手の無敵がとけたときに、投げてしまいましょう。そして、起きあがりざまに跳び蹴りを入れておしまい。

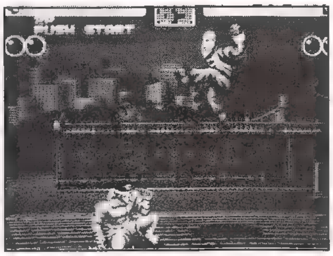
アンディ・ボガードでは、スタートと同時に、斬影拳を入れ、起きあがりにもう1発入れます。すると巨大化するので、接近してしゃがみパンチを連打します。すると、無敵がとけた瞬間にパンチが入るので、2発ほど入れます。そして、すぐに斬影拳を出すと、たいていヒットします。すると、小さくなってしまうので、また接近して、しゃがみパンチを連打すると、ヒットするのでそのまま2～3発入れておわり。

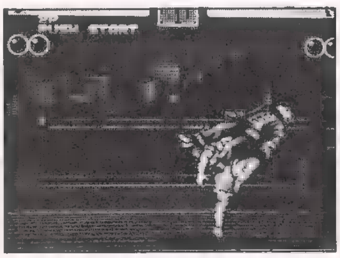

スライディングを飛びこすので…。


着地した時にスライディングをあてる。


近づいてしゃがみパンチ連打。

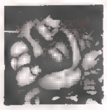
東丈では、スタートした瞬間にスライディングをすると、たいてい奥のラインに移るので、そのまま待っています。そして、相手が戻ってきたときに蹴りを入れます。するとまた奥のラインに戻るので、それのくりかえしをします。


スライディングすると向こう側に行くので、


帰って来た所を蹴る。

3～4回蹴ると、巨大化するので接近して、爆裂拳（パンチボタン連打）を出すと、無敵がとけた瞬間にバリバリ当たり、うまくいけばそのまま小さくなってしまうときもあります。途中でガードされてしまい、体力をあまり減らすことができなかったら、跳び蹴りなどで体力を減らしましょう。そして、小さくなったら、テリー・ボガードと同じく投げてしまいましょう。

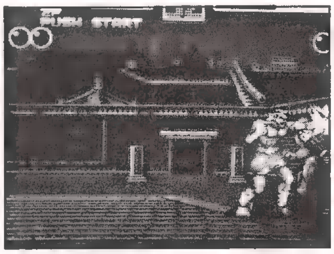
マイケル・マックス（ボクサー）

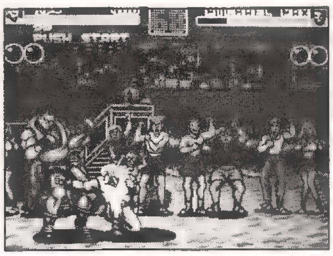


テリー・ボガードでは、跳び蹴り&逃げ蹴りだけで勝てます。ただし、敵の出す竜巻に注意しましょう。

アンディ・ボガードでは、はじまった瞬間に斬影拳を出します。しかし、マイケル・マックスはほかのキャラと違い、スウェーバックしてよけてしまうことがあります。そこで、斬影拳を出し、よけられたらすぐにしゃがみパンチを1・2発入れて、またすぐに斬影拳を出すと、うまくいきます。

東丈では、跳び蹴りで跳び込み、しゃがみパンチを入れます。このくり返しで勝てるのですが、しゃがみパンチから跳び蹴りにいくときに、ほんの少し間をおいてから蹴りにいったほうがいいです（飛んだときに竜巻をくらわないため）。


バリバリあたる。


しゃがみパンチを出して、すぐ斬影拳。

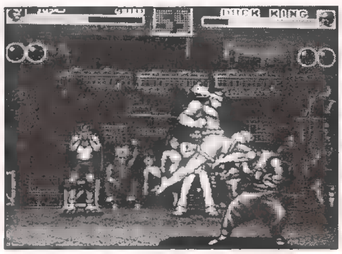
ダック・キング（ダンサー）

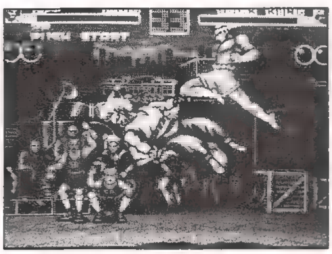


テリー・ボガードでは、間合いを遠めにとり、バーンナックルを当てるようにします。1発当てたら起き上がりに跳び蹴り&逃げ蹴りを入れます。このくり返しが楽だと思います。ただし、相手の跳び蹴りがとても強く、バーンナックルも斬影拳もきかないので相手の跳び蹴りは必ずガードしましょう。

アンディ・ボガードは、相打ち覚悟で斬影拳をうちまくり、斬影拳はめにもっていくのが一番いいと思います。

東丈では、跳び蹴りから、相手のほうにむかってもう一度跳び蹴りを打つと、倒れてくれることがあるので、おきあがると同時に跳び蹴りを入れます。あとはこれのくり返し。


飛び蹴りで入り、


もう1度飛び蹴り。

ダック・キングは、跳び蹴りがとても強い、最初の4人の中では一番強い敵なので、落ちついてガードをかため、スキを見て攻撃するようにしましょう。

最後に

今月は、選べる最初の4人の攻略しかできなかったけれども、来月はしっかり最後まで攻略するのでよろしく。あと、最初の4人は、3キャラとも、ダック・キングではじめるのがいいと思います。また、東丈での攻略でお世話になった鴨下君。ありがとうございました。では、来月につづく。

とにかく弾を連射だ！

メタルブラック

METAL BLACK

後半面の攻略だ
エネルギー解放をうまく使え
青いエネルギーボールで
ボスを撃破せよ

期待の新人　ぜるぜる

1カ月ぶりのごぶさたです。ラウンドの初めなどに画面の右下にVGMの曲名が表示されるけど、みなさん気づきましたか？

後半の攻略に入る前にクリアするためのポイントをいくつかあげたいと思います。

①エネルギー解放をする個所を決めて、使うこと

キツイ場所や敵が左から多数出現する場所でエネ解を使うようにしましょう。

ボスまでの間はニューロンの出る数の関係上、エネ解は1回ぐらいしか使えないからです。

左から出てくる敵には拡散ビームはかなり有効ですよ。当たり前ですが。

②対ボス戦ではボスがMAXビームを撃ってから、こちらがMAXビームを撃つようにする

自機が遅れてMAXビームを撃つと、エネルギー干渉によってできるエネルギーボールが青色になりやすいのです。

エネルギーボールは基本的にビームレベルの弱いほうに進むので、ボスのほうにボールが飛んでいき、ボスにかなりのダメージを与えられます。

ちなみにエネルギーボールは動きだすまでは判定がありません。

③画面の左から出る敵を覚える

これらの敵（ピンクの奴や青いレーザーを上下に出す奴など）は出現場所を覚えておかないと、激突死する可能性がかなり高いと思います。

安定したプレイをするためには覚えることは必要です。

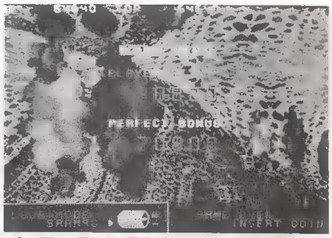
☆EXTENDについて

7万、22万、37万…というように15万点EVERYでエクステンドします。

ふつうにクリアすると50万点弱なので、3回EXTENDすることになりますね。

6ミス以内に抑えられれば、クリアできる計算です。

BONUS STAGE2
ブラックホール
BLACK OUT


パーフェクトを狙え！

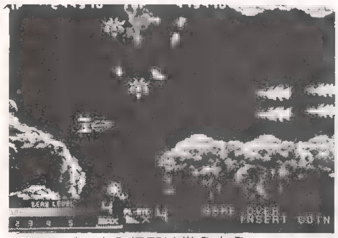
ノルマは10匹。時間内に10匹を撃ち落とすと、パーフェクトボーナス2万点が入ります。

常にAボタンを連射しながら照準を動かせば、敵をロックオンしやすいと思います。

敵に近づかれると（敵が大きく表現されている状態）ロックオンしにくいです。

残タイムが得点になるので（タイム×1000点）この面でスコアがかなり左右されます。

ROUND4
ブラックホール
CRYSTAL LIZE


メガロバの出る場所は覚えよう。

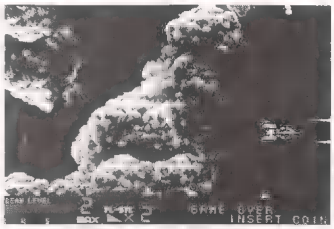
地形のとぎれている上からはメガロバ（上方に2方向レーザーを撃つ奴）が出現することが多いので、出現場所を覚えましょう。

メガロバはレーザーを撃つ前に壊してしまえば安全です。


下にまわられたら真上に逃げる。

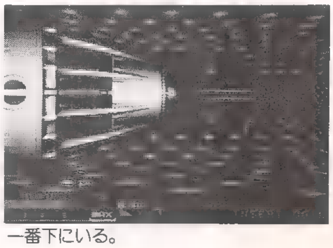
泡みたいな奴は撃てば壊せますが、奴に包まれると一定時間、弾が撃てなくなるのでその時に機雷に激突されて死なないように注意しましょう。

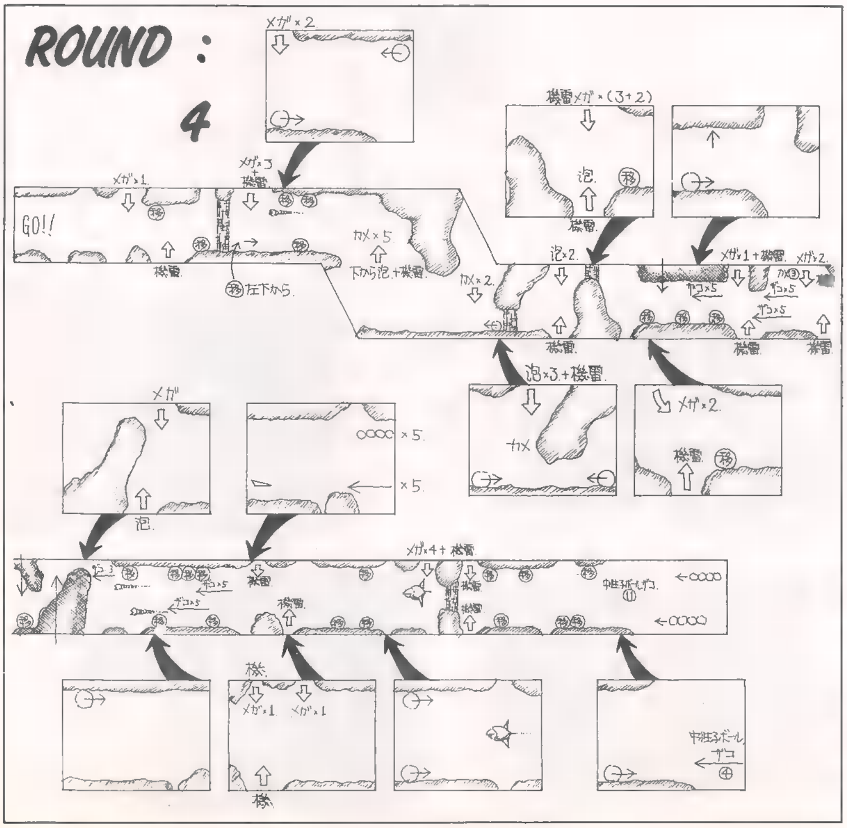
地形が動いて閉まってしまう場所が一カ所あるので覚えて死なないように。早めに右に抜ければ大丈夫です。


ザコ3匹を撃ったら、早めに前へ。

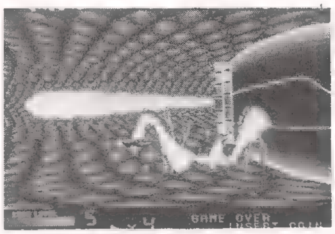
ROUND4
BOSS
アマゾ

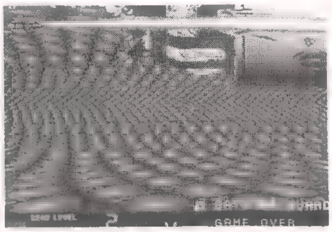
ボスは巨大なロケット状の物体で、左から出現するのでまず最初は一番上か一番下に

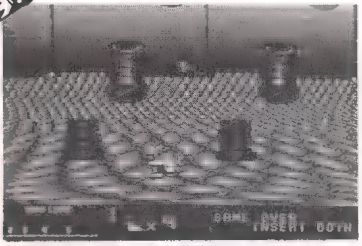

一番下にいる。

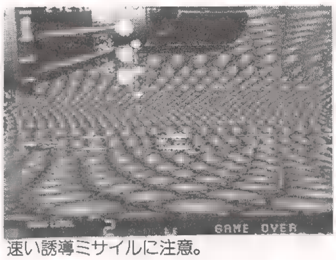


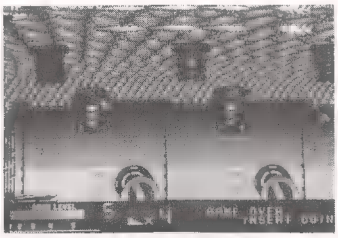
いてボスをよけます。
　ボスが画面の半分くらいまで消えて、MAXビームを撃ってきたら、こちらもMAXビームを発射します。
　ボスは右のほうへ消えていってから再び画面上に現れます。このとき、ボスの中身が姿を現します。ビームの残りを当てていましょう。
　ボスが左へ移動していくとボスのボルトがはずれます。それをよけつつ、ニューロンを回収しましょう。
　ボスが画面の左へ消えるころに奴の先頭から誘導ミサイルが3発出されるので、左下にいて撃ちましょう。
　またボスが右のほうへ移動していき、そのときにボルトが外れるのでよけましょう。
　ボスの左側にきたら、すぐにMAXレーザーを発射しましょう。奴が3WAY弾を出してくるので、それをよけつつ、青いエネルギーボールができるのを待ちます。

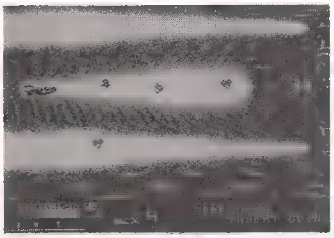

MAXビームを撃ちかえす。


残りのビームを当てる。

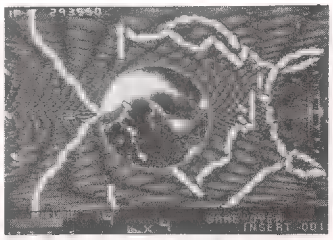

よけつつ、ニューロン集め。

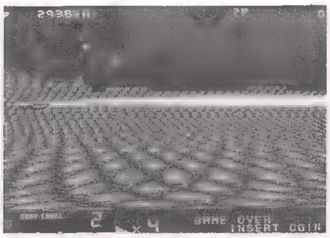

速い誘導ミサイルに注意。

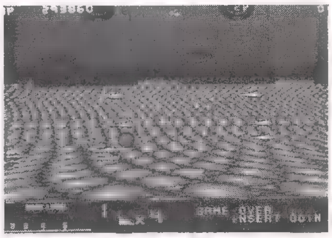

ここもよけつつ、ニューロン集め。

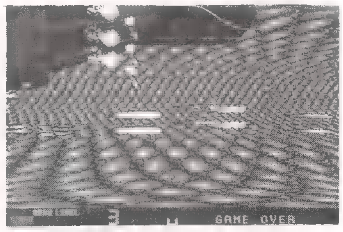

ボスが撃ってから、MAXビームをうつ。

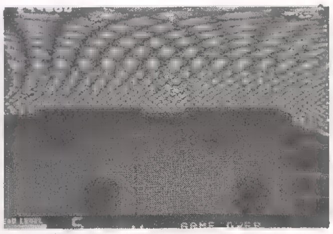
　ボールはボス本体に当たるはずです。
　ボスがまた左へ移動するとボルトが外れた穴から誘導ミサイルがまず出るので、左へ下がりながら撃ちましょう。
　そのあと、同じ穴から針のようなザコ×3匹が3回出るので、穴の真下にはいないようにすること。一番下にいれば安全です。
　またボス本体が画面の左側に消えるころに先頭辺りから誘導ミサイル3発が出るので撃つこと。
　ボスが画面から消えている間に必死にニューロンを集めて、レベルMAXにまでもっていきましょう。
　ボスがまた右へ移動してくると、今度は穴から緑ザコ、続いてカメが出てきます。カメが出現したら、すかさずエネルギー解放をして拡散ビームを撃ちます。ビームでカメを片づけているうちにボスにもダメージが与えられるので、ボスの顔が画面の右側にくるころにはボスは死んでいるでしょう。
　早めに決着をつければ、そんなに難しいボスではありません。長期戦になると、穴から機雷などが出てくるようになります。


青いエネルギーボールが出現。


穴から出る誘導ミサイルを撃つ。


下のほうにいれば安全。

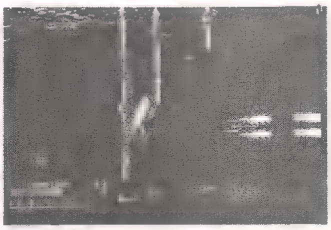

ここでも誘導ミサイルに注意。

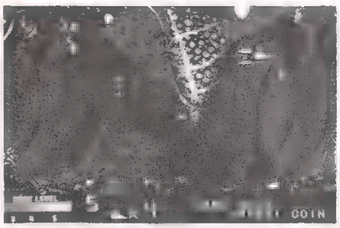

カメが出たら、拡散ビームを撃とう。

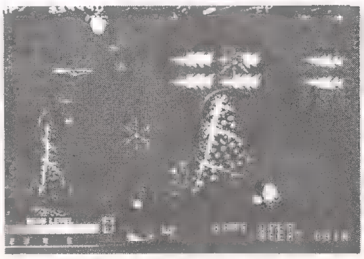
ROUND5
木星　アステロイド
NEMESIS
CR　ISIS

面初めの緑色のザコ編隊は下↓上↓下↓上と編隊を撃ちながら切り返しを行えば、弾よけもしやすいでしょう。
　ムシモ（ひっつき虫）は壊すことができますが、自機にくっつくと自機の動きを一定時間遅くするので注意が必要です。
　水色のレーザーを上下に出す奴は上か下の片方だけ撃って、奴らが右から来たときには右へ移動してレーザーをよけましょう。
　レーザーザコが画面の左側から出現する場所を覚えて、奴らに激突されないように。
　この面は先手必勝で地形の上下を画面の右側から歩いてくるザコを出現即破壊してしまいましょう。
　ボス前、6WAYレーザーを撃つ奴がたくさん出現しますが、ここは拡散ビームを使うのがいいでしょう。6WAYレーザーザコは自機の真下にワープしてくることがあります。これは避けようのないことですが、奴がワープする前に早めに撃ってしまえば、この危険も避けることができます。かなり運がからむと思いますが…。


上下に切り返しつつ、編隊を撃つ。

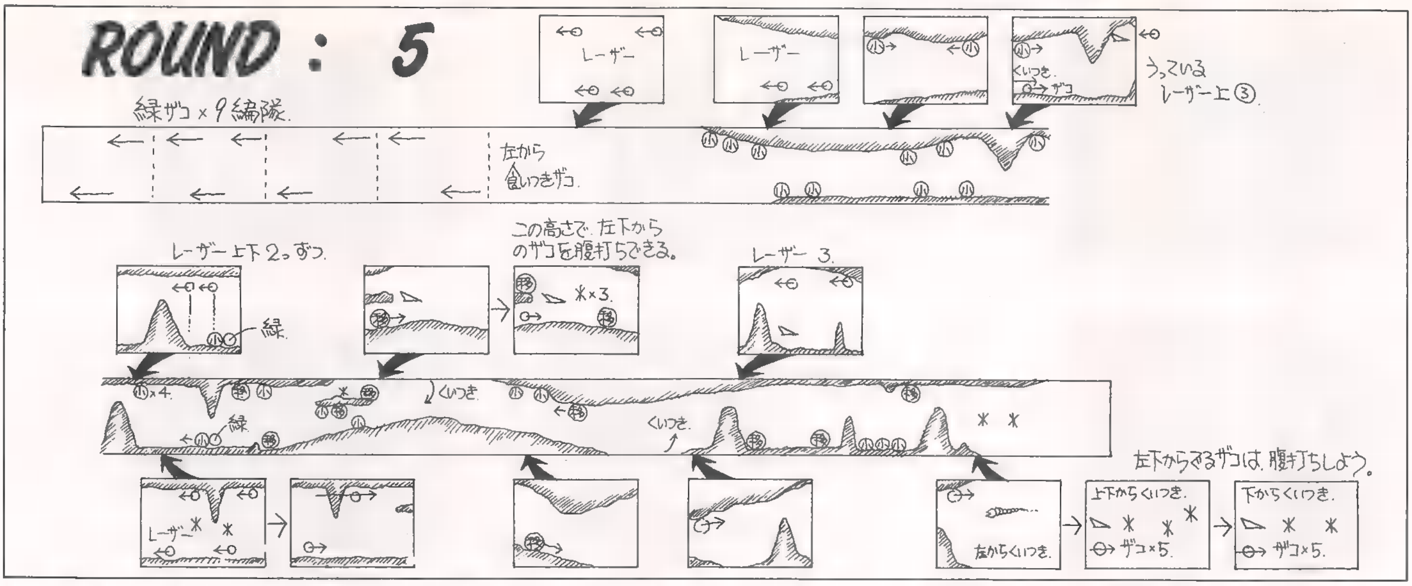

右へ逃げよう。

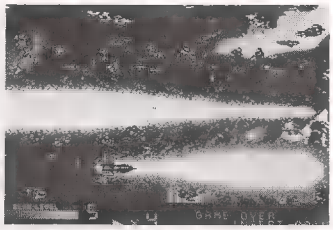

歩くザコは出現即破壊だ。


ワープする前に倒したい。

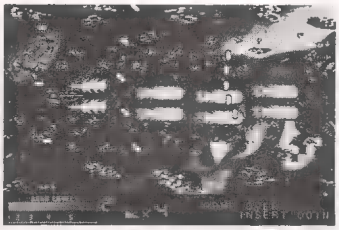
ROUND5
ボス
ガースト

顔が弱点です。そこに撃ち込みましょう。触手みたいな奴（壊すことができる）が七色に光るとワープします。左側にいれば、ワープ後に自機の真下に出現されることはないでしょう。
　奴の舌がニューロンを少し集めたあと、ボスはMAXビームを撃ってくるので、こちらもMAXビームを撃ちます。出来上がる青いエネルギーボールがボスに当たれば、もう虫の息になっているはずです。




ボスがビームを出したら、こちらも撃つ。

あとは奴の出す5WAY弾をよけつつ、顔に撃ち込めばボスは死んでくれるでしょう。


5WAY弾をよけつつ、頭に撃ち込む。

ボスがピンク色の壊せるビームと誘導ミサイルを撃ってくることがあるので、ミサイルには注意しましょう。

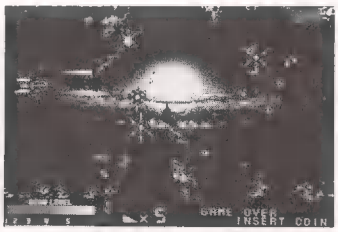
FINAL ROUND
A MIRAGE OF MIND GAIA

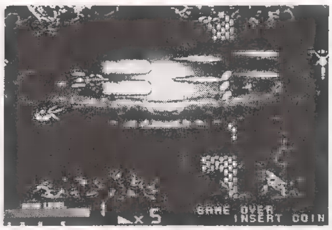
この面は5面と同様に上下に水色レーザーを出す奴が出現するので、右から出たときは上か下の片側だけ撃って右へ逃げ、左から出たときは激突されないように気をつけて左へ逃げましょう。奴らは上下合わせて4匹で1セットですので覚えておくように。

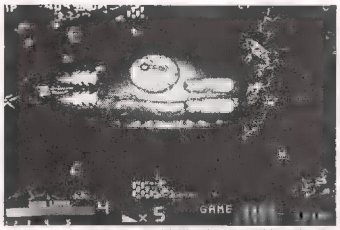
6WAYレーザーを撃つ奴は自機のほうへワープしてきます。奴は出現即破壊しかありません。

左からくるピンク色のザコには体当たりされないように注意。奴の動きをよく見て、自機より右側にいったら撃てばいいでしょう。


左から出るレーザー野郎に注意。


早めに壊したい奴。ワープすると怖い。


ピンクの奴に激突されるな。


ここは拡散ビームを使いたい。

最後の辺りはかなり激しいので拡散ビームを使いましょう。6WAYレーザーザコ×10を倒して、いよいよラストボスです。

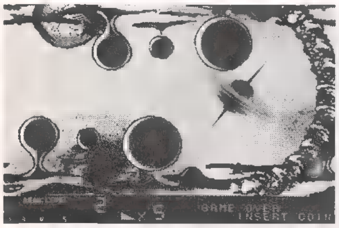
FINAL ROUND
最終ボス
ΩZONE
(オゾーン)

出現したら、まずボスのコアに撃ち込みます。真ん中↓



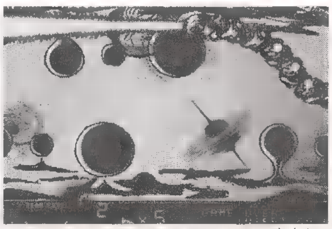

まず、核にうちこむ。

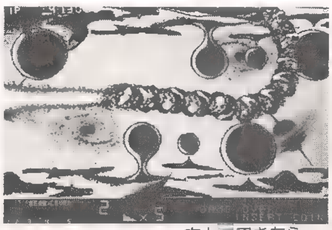
右下↓左上と核は移動します。ある程度、撃ち込むとボスから細長いものが出てきて、


左下にいる。

MAXレーザーを撃ってきます。奴の口は自機を見ている


徐々に下にいく。


少しずつ右へいって、右上に。


左上まできたら…。


ビームを奴が出したら、少しずつ上へ。

ので、誘導することができます。写真のように誘導してビームをよけるといいでしょう。口がレーザーを撃ち止むと今度は口からニューロンを出してくるので、回収します。

細長い奴が引っ込むとまたボスの核が画面中に現れるので撃ち込みましょう。

そのとき、球をじゅずつなぎしたような奴が出てきます。奴は先頭の白い部分を連射すれば壊せます。確実に1匹



白い部分を撃てば壊せるよ。

ずつ壊していきましょう。

一度にたくさん出現したらエネルギー解放をしたほうが無難です。

核に撃ち込む→球へビを[illegible]つ→MAXレーザーをよける→ニューロンを集める（ビームレベル5～MAXに）→ときにはエネ解する…というのを繰り返せば、ボスは倒せるでしょう。

ラストボスを倒すとエンディングデモが始まります。

この6面でゲームオーバーになると違ったエンディングデモを見ることができます。

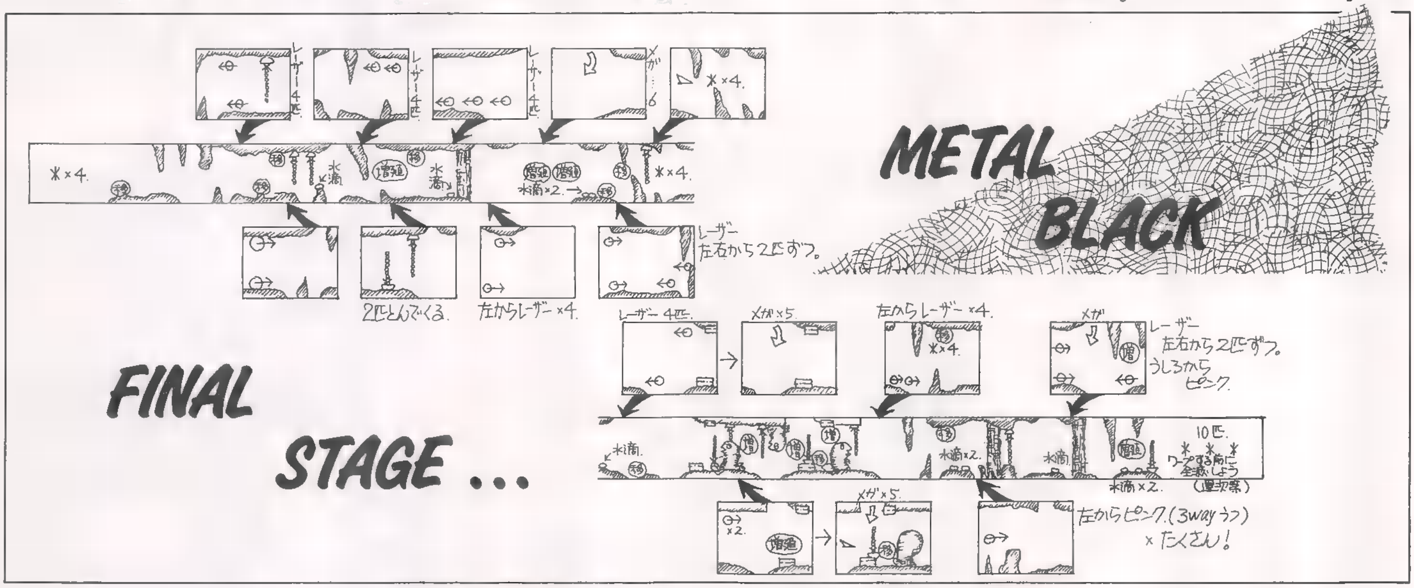
こちらのエンディングデモはBAD ENDINGです（ある意味では）。

☆クリアは近いぞ！

多少の連射力と記憶力があれば必ずクリアできるゲームだと思います。

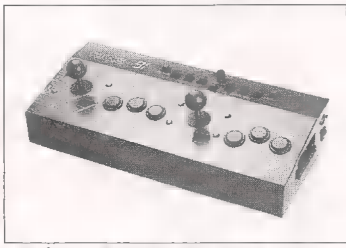
クリアしてしまったあなたには隠れボーナスをさがすという仕事が残っています。

では、健闘を祈ります。



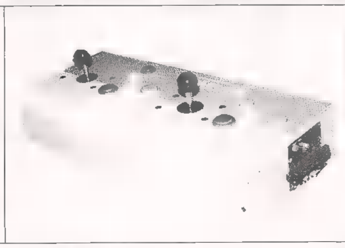


ゲームに金縛り!!



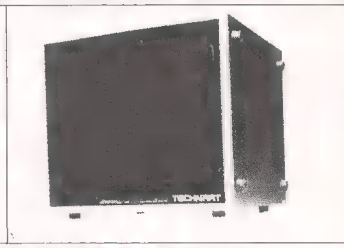
コントロールBOX KIC'S−91

連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームはBOX上部にあります。
ヘッドフォン端子付き、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。6ボタンゲーム対応は3000円アップになります。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。¥35,000
Bタイプ：RGB入力のあるモニター(200ライン15KHz)が使えます。¥29,000
Cタイプ：A+Bの機能で¥38,000



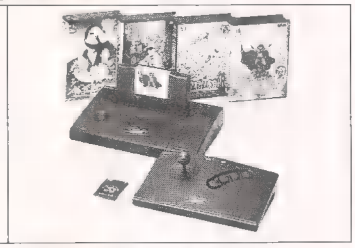
COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタンゲーム対応は5000円アップになります。
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応)　¥34,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応)　¥29,000
VRタイプ(上記両方の対応)　¥36,000



18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz 24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥80,000



NEO−GEOシステム

高品位なグラフィック サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大 縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体(コントローラ付)¥48,800
ゲームカセット¥13,800から ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

テクナート

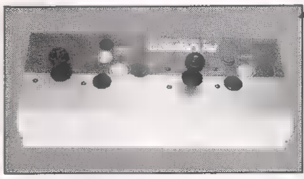
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
日曜祝日休
※類似品にご注意ください。

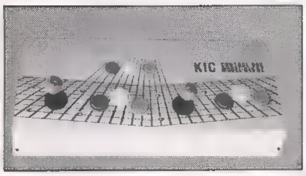
中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

皆さんに親しまれて10年。
㈱キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。



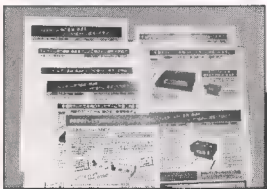
1991年
COMBO AV
10年の[illegible]を生かし、
数々の[illegible]
最強のマ[illegible]



1988年
KIC-045 DX
ベストセラー。
多勢のマ[illegible]
[illegible]



1986年
[illegible]
第一[illegible]

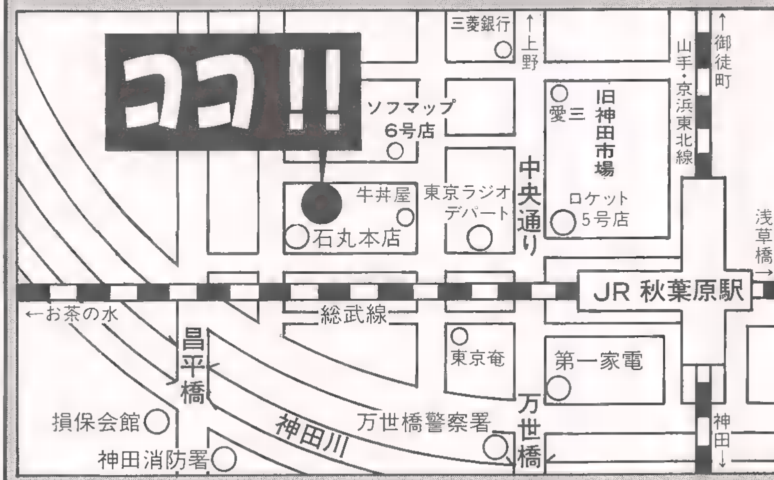


1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告[illegible]

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

アーケードゲーム専門店が秋葉原にオープン!!
基板在庫豊富・懇切丁寧。特価基板いろいろ!!
親切価格!!
マニアのみんなもそうじゃない人も、ゲームが
好きなら一度遊びにおいでよ!!
——————ぜひ、お立寄り下さい。

〒101 東京都千代田区外神田1-9-5 長嶋アルファービル



☆営業時間 PM1：00〜PM7：00（水曜日定休）

秋葉原に直販ショップがオープンしました！

ゲームライクな スペシャルバージョン出[illegible]

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）

COMBO AVの機能（サイズ W:470 D:200 H:155㎜）

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック（ループレバー、センサー取付可）
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド[illegible]ステレオ、TV、ラジカセ。ヘッドフォン接続可。[illegible]もOK!!
- ◆[illegible]出力[illegible]（国産品）で安定した[illegible]、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源[illegible]力のチェック機能（発光ダイオード[illegible]示）各電源ラインに安全ヒューズ付（[illegible]もワンタッチ）
- ◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー（ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定）
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可（ヒューズの[illegible]も外部よりワンタッチ）
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換（コロンブスの卵参照）
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

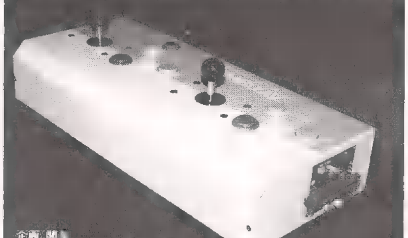
満足のいく性能で安心価格

"コンボAV"

- ■Vタイプ（S端子、ビデオ対応）…………¥34,000
- ●Rタイプ（RGB15又は21ピン対応）…………¥29,000
- ■VRタイプ（上記両方対応＋RF付）…………¥37,000

いちばん新しいコントロールBOX
"COMBO AV"

機能性重視・新設計 技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで
最も堅固なマシーン



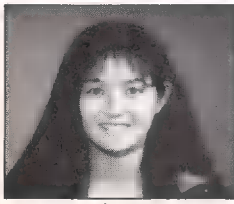
企画・開発
㈱キョーワインターナショナル

高画質なS端子対応

■スーファミと同じ高性能出力I.C.を使用しています。ビデオ録画OK!!
■他機種と比べて下さい。違いがわかります。

朗報!! 適正電圧が一目で判る!!（実用新案申請済）

COMBO AVの付属品として電圧チェッカーが新発売!!
使用する基盤によって適正電圧がそれぞれ違います。発光ダイオード5ヶによって適正[illegible]が[illegible]示されますので、とっても便利です。故障も未然に防げます。
●COMBO AV各タイプをご購入の方は無料で付属。
（以前にご購入の方は送料共1,000円です）
●他社のコントロールBOXにも使用できます。
JAMMAハーネス仕様……………5,000円



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。
COMBO AV 自作キット
完成価格の各5,000円引きです！

キューティー鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
© JWP WAKO.
制作取扱説明ビデオ付

ホットな最新情報（在庫表）は62円切手2枚同封の上、右記へ！

㈱キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
（東京都品川区西品川2-6-3）
TEL.03-5496-1046代 FAX.03-5496-1047

発表 ゲーム懸賞論文 第4回

第2席 いつかそのときまで

藤原城嗣
大阪府(19歳)

ゲーマーにとって「重い」もの

　僕は先日、ゲーセンのトイレで数人がシンナーを吸っているのを見た。ゲーセンが名実共に不良のたまり場であったころには、これは平凡な出来事だっただろう。しかし、僕がそれを見たゲーセンは、典型的な今時のゲーセン…明るい内装、並べられた体感ゲーム、華やかなメダルゲーム…というイメージのゲーセンだった。

　テトリスが社会現象になったころから、ゲーセンは変わり始めた。明るく、華やかで、新しい。アミューズメントスペース、アミューズメントスクエアなどの「ゲームセンター」とは異なる響きの呼び名を開発したメーカーもある。そういった変化の結果、老若男女、様々な人々がゲーセンに来るようになった。もはやゲーセンは不良とおたくばかりが行くところではない、というわけだ。しかし、そんな今もゲーマーと一般人（ゲーマー以外の人）の間には明確な境界線がある。それは、ゲームに対する姿勢である。

　ゲームに独創性がないといって嘆いたり、難易度を問題にしたりするのはゲーマーだけであり、ゲーセンにマナーという言葉を持ち込むのもゲーマーだけである。なぜならゲーセンは遊技場なのだ。そんな場所へ来てまで他人への気配りだとか、製品の質だとか、将来の展望だとかについて深刻になるのは普通ではない。

　確かに一般人にしても、店員の態度が悪かったり、人気ゲームを1人で継続して占領している人がいたりしたら、腹を立てるかもしれない。しかしそれは、その日にいくつか起こったムカつく出来事の一つであり、明日になったら忘れてしまうものだ。ゲーマーみたいにそのことからいろいろと考え込んだりはしない。だから、ゲーセンのトイレでシンナーを吸っている連中を見ても、ちょっと怖い思いをしたな、ぐらいで一瞬でそれは笑い話になってしまうだろう。そこから、あんな連中がいるからゲーセンは不良のたまり場だと言われるんだ、などと、ましてや憎んだり怒ったりしない。

　そして、ゲーム業界はそういう人々を主客層に据えることを選択した。それを明確に示すのがアミューズメントスペース、というわけだ。

　ゲーマーは大概、このアミューズメントスペースに否定的である。そして、ゲーセンが各地でアミューズメントスペースに改装されていることに不安や憤りを感じている。

　しかし、アミューズメントスペース化が全国で進んだ場合、ゲーマーにどういう損害があるだろうか？ゲームをするだけなら、アミューズメントスペースもゲーセンも同じだ。

　仮にアミューズメントスペース化が進んだとしても、ゲーマーを排除するような制限を設ける店の割合はそんなに大きくはならないだろうから（制約をきつくしすぎると、かえって売り上げ減を招く）ゲームをやり続けていくことにはさほど大きな支障はないと思う。アミューズメントスペース化は雑誌にもしばしば取り上げられたが、その度に女性でも気軽に入れるような明るい店作りや行き届いたサービスをアピールしていたから、ゲームのイメージダウンになることはまずないし、メンテナンスやアフターケアの悪さに腹を立てるようなこともないだろう。具体的な損害はない。それでもゲーマーが概してアミューズメントスペース化を快く思わないのは、単なる遊技場以上の意味をゲーセンに、遊びや暇つぶし以上の意味をゲームに求めてきたからだろう。それ以上の何をゲーセンやゲームに求めてきたかは各人各様だろうが、それが自分にとって大切なものであったり、譲れないものであったり、他のものでは代え難いものであったりと、重大事であったことは共通していると思う。つまり、ゲーマーにとって、ゲーセンやゲームは「重い」ものなのだ。しかし、アミューズメントスペースは明るさ、華やかさ、新しさを追求し、遊技場に徹している。一人のゲーマーにとって重い場所にはなれない。というより、重い場所にならないように礼儀正しい店員や店の経営方針や店内の清潔さによってきちんと管理されているのだ。

　僕は、ゲーセンという場所は遊技場の中でも結構特殊な場所なんじゃないかと思ってきた。極端にいえば、ある場所にゲーム機を置いておくだけで、そこはゲーセンになる。店員を一人も置かずに朝から晩まで放っておいたとしても、それなりの収益は上がる。だからこそ不良のたまり場にもなったし、故障を指摘すればうるさい客だと思われるようなこともあった。そういった点から考えれば、アミューズメントスペース化はゲーセンがやっとまともなサービスを伴った一人前の遊技場になる過程だともいえる。

　その過程でゲーマーはこれまでのようにゲーセンに自分なりの意味を持たせることができなくなってしまった。ゲーマーは、ゲームに情熱を注いできたという共通の認識を通じて親しくなることができる。だからアミューズメントスペースでも常連同士で親しくなることはありえないことではない。しかし、ゲーセンと違うのは、それが特殊な出来事になってしまうことだ。ちょっと前のゲーセンには意向とか方針といったようなものはなかった。ゆえに何でも受け入れてしまうような寛容さがあった。店の経営者が知らない間に、ゲーセンは、学校では会う機会のない友人と会える場所やいろんな情報の交換所や常連同士でどこかへ出かける時の相談所兼待ち合わせ場



所になったりしていた。しかし、アミューズメントスペースではそれがやりにくい。ほかの大方の客は、仲間同士で来て、仲間同士で楽しみ、仲間同士で去っていくからだ。なぜってアミューズメントスペースはそれ以上を想定してはいないのだから。ましてや「(単なる遊びの一つである）ゲームを通じて親しくなる」という感覚はゲーマー以外には分かりにくい。概して人間は自分が理解できないものには反感を抱く。ゲーセンで当然だったこともアミューズメントスペースに持ち込めば、うさんくさい連中だと思われる可能性が大なのだ。

堂々とふるまえばいい

そういった居心地の悪さ、というのもゲーマーがアミューズメントスペース化を快く思わない理由の一つだと思う。そしてもう一つは、裏切られた、という思いだ。ゲーマーは先に述べたように、ゲーセンやゲームを軽く思わず、その中には自分なりの主張を持ち、時には自分の立場を省みずに発言し行動してきた人も少なくない。しかし、ゲーム業界はどちらかといえば彼らをゲームなんかに夢中になって、と笑い、眉をひそめた人々を主客層に選んだ。確かに利害は一致している。今までゲーマーである自分を笑っていた人々がゲームの面白さを分かってくれるのだから。しかし、そういう人々を主客層にする、ということは、業界がゲーマーをどうでもいい存在、時によっては切り捨てても構わない存在だと見なしたことを意味する。あんまりな仕打ちだ、と真面目なゲーマー（アミューズメントスペースの主客層は、この言葉を冗談としか思わないだろう）が思ったとしても無理はない。しかし、仕方のないことだ。店はゲームで食っているのであり、利潤の追求が第一なのだ。そして、利潤の追求という立場からすれば、ゲーマーを優遇しなければならない理由は一つもない。となれば、一介の客でしかない僕たちにはもうどうしようもないのだ。

これからアミューズメントスペース化がさらに進み、なじみのゲーセンも次々に改装されていったなら、アミューズメントスペースへ行き通うことも考えざるを得ない。ゲーマーを必要としていない場所に。「裏切られた」という思いを抱いている人には、これは辛く腹立たしいことだと思う。

しかし、悲観することはない。なぜってこれはゲームの歴史の終着点ではないのだ。ゲーセンがやっと一人前の遊技場になって、ゲームがまっとうな一つの趣味として認められるのはこれからなのだ。そうしていつか、ゲームをずっと大切に思い、ゲームについて様々なことを考えてきたゲーマーを、業界が必要とするときが来るはずだ。

もちろんそうなれば、あの寛容なゲーセンは戻ってこない。しかし、そういう別れは、これまでにいろいろな場所で、多くの人々が経験してきた、あるいはこれから経験することであり、逃れる術はないのだ。

ゲーマーはゲームのあるところでしか生きていけない。だから、アミューズメントスペースにもどんどん乗り込んでいけばいい。そして、ゲーマーとして堂々とふるまえばいいのだ。必要ならいい機会だから一般常識だって学べばいい。ゲーマーがゲームのことしか知らないような人間ばかりだったら、いつまでたってもゲームはおたくの趣味のままだ。

アーケードゲームと、ゲームセンターと、ゲーマーの歴史はまだ浅い。これからも、様々な変化を経験することになるだろうし、僕自身もいつかはゲーマーをやめてしまうかもしれない。しかし、たとえそうなっても、いつかこのアミューズメントスペース化の様子やそれ以前のゲーセンのことを語ってほしいと言われたら、僕は喜んでそれに応じるだろう。

僕には、それらを忘れない自信がある。

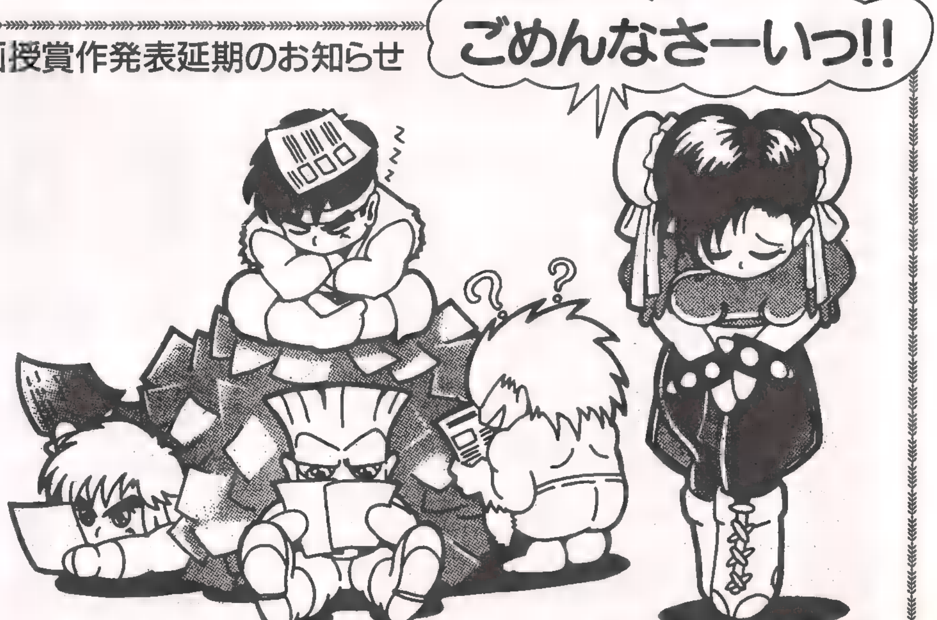
講評

今回は2席に入選した藤原城嗣さんの論文を紹介します。彼女は古くからゲーメストを読んでいる人ならご存じでしょうが、第一回の懸賞論文から今まで連続で入選されている常連です。今回の論文は、前回の論文を発展させたものといえるでしょう。

今回は、ゲーマーと一般人のゲームに対する姿勢を分析し、それらをアミューズメントスペースにむすびつけています。これは、アミューズメントスペースに対するゲーマーと一般客の意識の違い。ゲーマーにとって「ゲーセン」と「アミューズメントスペース」は違うということが読み取れます。さらに、「裏切られた」とも書いてあります。メーカー、店がゲーマーもただの客と考えていると思っているからでしょう（もちろん全部そういうわけではないのは言うまでもない）。しかし、それを前向きにとらえ、〝これからのゲーマー〟という視点を持った論文になっています。

（やまかわ悠理）

ゲーム企画授賞作発表延期のお知らせ



誠に申しわけありません。8月31日まで募集していた、カプコン&新声社の合同ゲーム企画募集ですが、発表が延びてしまいました。たしか去年の12月号で、3月号に最優秀作品を発表するようなことを書いたのですが、審査が間に合わず、来月号送りとなってしまいました。楽しみに待っていた大勢のみなさん、本当にごめんなさい。

それで、実際のところなんですけど、やはり応募作が非常に多く、いそがしい時期に全部の作品に目を通すだけでも精いっぱいなのです。それに、どれも熱い想いが込められているものばかりで、読んでいるとつい引き込まれてしまい時間をつい忘れてしまって…。

とりあえず、この号が出ているころにはカプコンとの合同審査会議も終わり、授賞作も決まっていることでしょう。

さて、誰のどんな作品が最優秀賞の栄冠に輝くか、みんな楽しみにしててね。

（イラスト：カプコン）

お買い上げ先着300名様★AOUショー券プレゼント!

ナムコROM

ドラゴンセイバー	18,000円
球界道中記	10,000円
マーベルランド	13,000円
バーニングフォース	10,000円
ゲートフォックス(Pナシ)	18,000円
未来忍者	10,000円
ローリングサンダーII	10,000円
ドラゴンスピリット	15,000円
妖怪道中記	8,000円
メルヘンメイズ	20,000円
倉庫番DX	8,000円

その他ROM

MJ-12	6,000円
ドンドコドン	6,000円
栄光の甲子園	5,000円
ゆうゆのクイズでGO!GO!	5,000円
ルナーク	10,000円
ガンフロンティア	15,000円

アイレムPCB

エアデュエル	30,000円
R-TYPEII	25,000円
ジッピーレース	4,000円
ガンフォース	58,000円
バウンドフォーバウンド(P付)	20,000円
ビジランテ	8,000円
ロードランナー	5,000円
イメージファイト	25,000円
Xマルチプライ	25,000円
最後の忍道	25,000円
剣豪	25,000円
クロスブレイズ	50,000円
ギャロップ	35,000円
ボンバーマン	80,000円

SNK PCB

アテナ	8,000円
怒号層圏	8,000円
ASO	10,000円
航空騎兵物語	10,000円
ネオジオハードキット(新)	118,000円
業務用ネオジオ各種	5,000円

カプコンPCB

ファイナルファイト	70,000円
USネイビー	80,000円
戦場の狼II	80,000円
1941	80,000円
マジックソード	100,000円
ストリートファイターII	190,000円
キングオブドラゴン	100,000円
ワンダー3	100,000円
トップシークレット	10,000円
バルガス	5,000円
1943	10,000円
アレスの翼	10,000円
サイドアームズ	11,000円
戦場の狼	8,000円
虎への道	15,000円
ブラックドラゴン	14,000円
ラッシュ&クラッシュ	10,000円
アタックス	8,000円
ストリートファイターII(新)	238,000円
キャプテンコマンドー	160,000円

コナミPCB

ゼクセクス	70,000円
パンクショット	13,000円
グラディウスIII	35,000円
シティボンバー	10,000円
トライゴン	45,000円
出たな!!ツインビー	38,000円
パロディウスだ!	38,000円
サプライズアタック	13,000円
サンダークロスII	38,000円

セガPCB

テトリス	23,000円
獣王記	15,000円
MVP	13,000円
フラッシュポイント	8,000円
コラムスII	5,000円
エイリアンストーム	30,000円
コットン	30,000円
ファンタジーゾーン	18,000円
クラッチヒッター	60,000円
スクランブルスピリット	20,000円
アフターバーナーII(一式)	90,000円
DDクルー	45,000円

タイトーPCB

エンフォース(一式)	55,000円
バトルシャーク(一式)	55,000円
究極タイガー	15,000円
トップランディング(一式)	50,000円
Dr.トッペル探検隊	8,000円
飛翔鮫	13,000円
ワードナの森	85,000円
レインボーアイランド	18,000円
ハレーズコメット	18,000円
火激	5,000円
大旋風	18,000円
あしたのジョー	8,000円
カダッシュ	18,000円
チャンピオンレスラー	30,000円
FIIマザー	60,000円
スラップファイト	5,000円

テクノスジャパンPCB

ビーチバレー	8,000円
WWFスーパースターズ	45,000円
コンバットライブス	17,000円
ダブルドラゴン	18,000円
〃 II	18,000円
〃 III	25,000円
熱血硬派くにお君	8,000円
WWFレッスルフェスト	100,000円

テクモPCB

雷牙	25,000円
アルゴスの戦士	18,000円
スターフォース	15,000円
ワールドカップ'90	30,000円
ワイルドファング	30,000円
シルクワーム	10,000円
ピンボールアクション	10,000円
ジェミニウイング	18,000円
雷龍	35,000円
ソロモンの鍵	10,000円

データイーストPCB

カルノフ	10,000円
ダークシール	28,000円
デスブレード	65,000円
ミッドナイトレジスタンス	8,000円
サーカスチャーリー	6,000円
キューブリック	5,000円
サンダークロス	30,000円

ナムコPCB

ギャラガ88	33,000円
システムI	20,000円
システムII	70,000円
ギャラガ	5,000円
ギャプラス	13,000円
ドラゴンバスター	15,000円
ランパート	30,000円
クラックス	5,000円

その他PCB

エアバスター	25,000円
ギガンテス	13,000円
スーパーバレーボール	13,000円
ファンタズム	28,000円
ウルトラマン	28,000円
SDガンダム	50,000円
DJボーイ	18,000円
闘神ブレイザー	70,000円
ボンピングワールド	13,000円
ハチャメチャファイター	70,000円

麻雀PCB

スーパーリアルPII	9,000円
スーパーリアルPIII	23,000円
百色麻雀	3,000円
禁じられた遊び	4,000円
大予言	4,000円
アイドル麻雀	4,000円
七次元の妖精達	8,000円
学園I	5,000円
学園II	8,000円

その他いろいろあります。

その他多数PCBがあります。TELください。下取りもいたします。当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。来社の際は必ず電話で在庫確認の上御来社下さい。

○純正システムII用コネクタ48ピン……1,500円
○18インチモニター、または筐体と消磁器セットの場合は、若干値引き有り。

T-13, City18筐体(どちらも18インチ)の利点

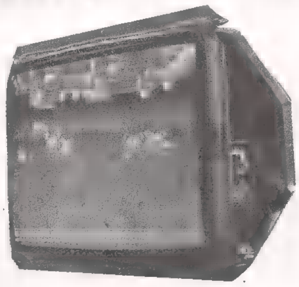
※トップメーカー「SEGA」の純正品で極美です。
※材質はすべてスチール製、シルバーメタリック仕上げ。
※モニターはフレームごと簡単に、縦↔横変更できます。
※高解像モニター(新品・18インチ)も組み込めます。
※さまざまなパーツやパネルもすべて揃えておりますので当社ならご安心ください。
※もちろん親切、丁寧マニュアル付き。初心者からでもOK。
※全国どこでもお届けできます。
※とにかくブラボー。
※くわしくはTELにてASK、ASK US。
※お買い上げのかたにもれなく特別プレゼント中!
※City18筐体は左上写真、T-13筐体は右上写真

☆T-13:W・870　D・650　H・600　約60kg
新品モニターを組み込んだ場合　90,000円
中古モニターのままでの場合　50,000円

☆City18:W・580　D・720　H・1000　約60kg
新品モニターを組み込んだ場合　120,000円
中古モニターのままでの場合　80,000円

どんなコントロールBOXでも使用できます。

(ただしケーブル別売 3,000円です)
※業務用新品高解像モニターのみ 50,000円



(ゲーセンと同じモニター)
(もちろん縦置きOK)

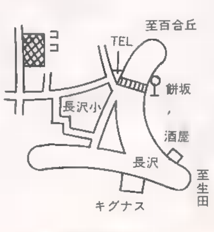
KIC'S 91

●A/ASタイプ(ビデオ/ビデオ・S端子対応) 35,000円
●Bタイプ(RGB15, 21ピン対応) 29,000円
●C/CSタイプ(上記両方対応) 38,000円
※S端子ケーブルは別売1,000円です。

COMBO AV

●Vタイプ(ビデオ端子かRF対応) 34,000円
●Rタイプ(RGB15、21ピン対応) 29,000円
●VRタイプ(上記両方対応) 36,000円
製作取扱説明ビデオ付
尚、自作キットは更に5,000円引きになります。

○当社に展示品がございますのでぜひご来社してTOUCH&PLAY!!
●連射PCBついに完成!!どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円
●消磁器(モニターの磁気とり用)…10,000円



小田急線百合丘駅下車、
聖マリアンナ医大行バス乗りかえ
餅坂バス停歩3分

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー
〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2-20-11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287

いらっしゃいませ。ここはゲームの楽園です！

Ｒ－タイプ	29,000
１９４２	8,000
１９４３	10,000
Ｓ．Ｔ．Ｇ．	20,000
Ｅ．Ｄ．Ｆ．	20,000
怒（Ｐ無し）	5,000
ウルトラマン	45,000
オメガファイター	15,000
カダッシュ	30,000
空手道	5,000
ギャラガ８８	40,000
ギャプラス	20,000
クイズ殿様の野望	25,000
クォース	15,000
クラックス	5,000
クライムファイターズ	45,000
クイズ宿題をわすれました	35,000
源平討魔伝	20,000
コンバットライブス	10,000
コラムスII	8,000
コラムス	30,000
サンダー＆ライトニング	15,000
サンダーグロス	25,000
サンダードラゴン	80,000
小林寺への道	5,000
ストリートファイター	60,000
スーパーコントラ	45,000
達人	25,000

ＸＸミッション	10,000
ダブルドラゴン	15,000
ダブルドラゴン２	20,000
脱獄	20,000
チャンピオンベースボール	3,500
チャンピオンレスラー	45,000
中華大仙	8,000
テキパキ	15,000
デスブレイド	70,000
出たなツインビー	40,000
ディグダグ	5,000
ドカベン	7,000
忍者くん	5,000
？の大冒険	15,000
パロディウスだ！	45,000
ハットリス	5,000
パンクショット	15,000
ピストル大名の冒険	30,000
ファイティングファンタジー	30,000
ファンタズム	40,000
魔魁伝説	5,000
ラビオレプス	15,000
ラジカルラジワル	5,000
ラストデュエル	5,000
リバレーション	5,000
ロードオブキング	32,000
ロッドランド	32,000

〈ロムキット〉

レッスルウォー	15,000
獣王記	10,000
テトリス	15,000
エイリアンストーム	8,000
シャドーダンサー	20,000
球界道中記	10,000
ドラゴンセイバー	25,000
ミズバクの大冒険	15,000
ゆうゆうのクイズでGO!GO!	15,000
ＭＪ－１２	15,000
ロードオブキング	12,000
プラスアルファ	15,000
イメージファイト	12,000
ドラゴンブリード	12,000
Ｒ－タイプ	12,000
Ｍｒ．ヘリの大冒険	12,000

★ この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。

げむげむは商品先送り、
代金後払いです。
在庫は日々変動します。
お電話で確認して下さい。

お買いあげ金額10％分のクーポン券（金券）を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。
※ただし、お買いあげ金額３万円以上の方に限らせていただきます。

海外版ゲーム機・ソフトの情報をお教えします。
ご希望の方はおハガキでご請求下さい。



プレゼント

得

マンガを使ったやさしい技術マニュアルを無料で差し上げます。
①ハーネス編②サウンド編③ナムコシステムI・IIのサービススイッチ
④特殊パネル（数量に限りがあります。 先着順にお送りします）
ご希望の方は①～④のいずれかの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキでお申し込み下さい。

幻夢幻夢
（げむげむ）
株式会社 ケイアンドユウ
フリーダイヤル（料金無料）
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。（在庫と価格を確認して下さい。）
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。（1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。）
（1万円以下の場合は、お客様負担になります。）
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。（送料幻夢幻夢負担）
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲムゲム

いまだかってない
こんな空間が
欲しかった

創造空間COMBO

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

♡マニアのみんなもそうじゃない人もゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!♡

Oldゲームから Brand-newまで

アーケードゲーム専門店の決定版

基板在庫豊富・懇切丁寧。とにかく基板が安い　特価基板いろいろたくさんあって迷っちゃう。でも大丈夫　親切価格でぶっ飛び！
めずらしい基板だってあるんだから友達に自慢しちゃおうね。きっといい物見つかる自信のお店。

➡コレで決まりっ!!

見て確かめて買ってね。ホンモノ指向のキミならわかるよね！

JR山手線
駒込駅前に堂々オープン……徒歩1分

毎日がバーゲンセール！
ぜひ、お立寄り下さい!!

捻頭のことば

スタッフも一新しての新装開店！

年末から、はてしなく続いた"たたき売りセール"によって半減した在庫にあわてた社長が、即、基板仕入特殊部隊チャッカリの精鋭を日本全国へ（月に行っても基板がないので）出動させた（かったが、本当はスタッフ不足で自分で走り回っている）。
旅先の安宿で一句(!?)

「基板大敵、湿気、逆差し、なし注文」

ひねったワリに中身のない頭ですが、これからもよろしくネ！(スタッフ一同)

いらっしゃいませ♡

中古基板1000円より、
在庫3000枚！

キューティ鈴木の
「いっしょにしようよ
COMBO AV」
©JWP WAKO.
製作取扱説明ビデオ付



アフターサービスは抜群

■P.C.B.の修理、コントロールBOXの修理等、遠慮なく御相談下さい。
他社でお買い求めのものもOK!!

ゲームライクなスペシャルバージョン出現

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）

COMBO AVの機能（サイズ W:470 D:200 H:155㎜）

◆2・4・8方向切換付ジョイスティック（ループレバー、センサー取付可）
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド＆ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源（国産品）で安定した画像、余裕のパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付（取替もワンタッチ）
◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー（ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定）
◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守点検は全て外部より可（ヒューズの取替も外部よりワンタッチ）
◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換（コロンブスの卵参照）
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

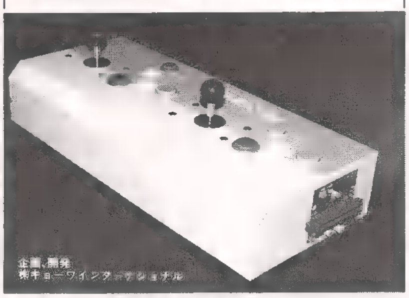
満足のいく性能で安心価格

"コンボAV"

- Vタイプ（S端子、ビデオ対応）……………………¥34,000
- Rタイプ（RGB15又は21ピン対応）………………¥29,000
- VRタイプ（上記両方対応＋RF付）………………¥37,000

いちばん新しいコントロールBOX
＝
"COMBO AV"

機能性重視・新設計　技術の結晶
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン



高画質なS端子対応

■スーファミと同じ高性能出力I.C.を使用しています。ビデオ録画OK!!
■他機種と比べて下さい。違いがわかります。

★コロンブスの卵

COMBO AVの特殊機能の中に、ビックリ！最高！平然！ガッカリ！するものがある。な〜んと、縦画面のゲームをTVを縦にすることなく（TVの故障の原因となりますよ！）ゲームができるのだ！ゲーム画面の縦、横の変更は基盤のハードにより難しいので、画面をそのまま映してキャラクターの動きとジョイスティックを合わせると云う、簡単なもの！タテスクロールのゲームがヨコスクロールになるけど、とてもゲームが易しいし、一種独特の楽しみがあるよ！……これでゲーム基盤のタテ・ヨコ画面の選択は必要なくなったね☀（晴れ）尚、これは、実用新案申請済のアイデアだよ！

詳しい資料は62円切手2枚同封の上GM係までご請求下さい。

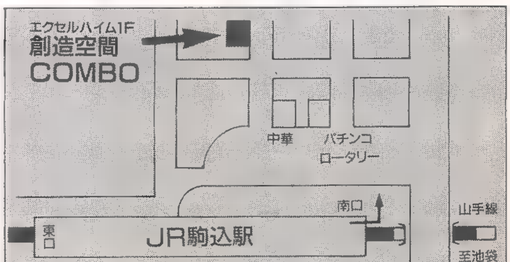
熱いハートをバックアップする

創造空間COMBO

MSP㈱マイクロシステム プランニング　〒170 東京都豊島区駒込1-37-4 エクセルハイム1F

☎03-5395-1916

営業時間PM1:00〜PM7:00　毎週水曜定休（日・祭日は営業致します。）

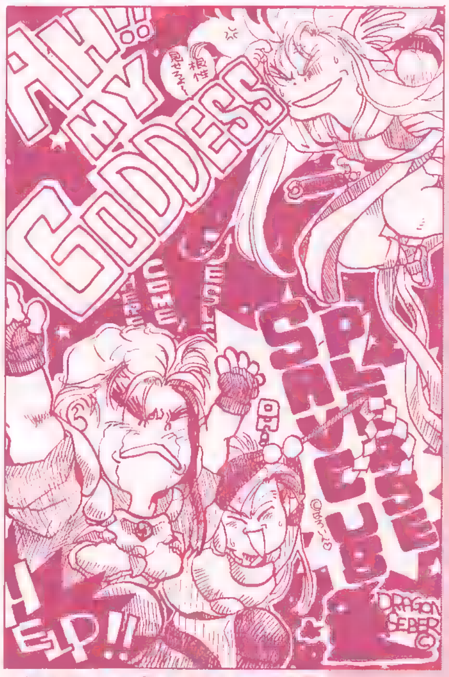


★巣鴨寄りの改札口出てすぐ左へ徒歩1分！

栗原桃郎　助っ人：TM

ア・イ・テ・ン・ド

今月のいっぱつ



↑（東京都　やっぱり竜が好き不良番長君）
★最後の切り札、神だのみ!!

ビデオゲーム業界の中で『射倖心』とは!!

今月はみなさんのお便りのこのコーナーをお借りして、私たちのビデオゲームに対する考え方をお話させていただきます。

山陰のあるゲームセンターの店長さんからお電話をいただきました。

「㋗屋宅配便にぜひ来ていただきたいのですが…」

実は…と語られたことがちょっとしたショック。

そのお店では、㋗屋号をよんでイベントをひらこうと企画し、そのことを業界の方（かりにAさん）に話したのだそうです。

するとAさんは「いや、それはよしたほうがいいですよ。ゲーム大会などは射倖心(しゃこうしん)をあおることになるし、今後そのようなことはしないほうがいいというおふれを出すことにするから…」と、イベントの中止をすすめたということです。

Aさんの考え方には誤解があると考えます。

▼現在、㋗屋宅配便という愛称で１台の車を走らせ、ご希望のゲームセンターに直行、イベントのお手伝いをさせていただいております。

具体的に、私たちがお手伝いできるのは、現在は人気のあるストII対戦への参加、そしてゲーム関連グッズの販売です。

▼日本の町中で、○○セールとか大感謝祭とか○○発売記念などさまざまな名称で催される行事は、数限りありません。デパートはもちろん、書店、レコード店でも、電器店やパン屋さんでも常に知恵をしぼり、お客様に喜んでいただくことに全力をあげています。お客様に喜んでいただくことが結果的に永続的に売上増、利益増に結びつくということを、お店のみなさんは知っているからです。

ゲームセンターとて例外ではないでしょう。お客様に喜んでいただく――そのためのイベントなのだと私たちは理解しています。

いま、全国のゲームセンターではさまざまなイベントが行われていると思いますが、その中でもストリートファイターIIを中心にした対戦が圧倒的な人気。それだけストIIというゲームがソフトとして優れており、対戦という形をとればなお魅力が増すというゲームだからでしょう。

自分の気に入ったキャラを使ってゲーム上の格闘技を競う。それは対戦する当人同士でなければ分からない、スリリングで魅力的な遊びなのです。この遊びそのものに問題があるとは思われません。

問題があるとすれば、ゲームセンター内で行われる大会で、勝者に過大な賞金（ということは絶対にないでしょう）とか賞品が与えられるという場合です。どの程度の賞品がそれぞれのお店で用意されているのか、私たちは調べたこともありませんが、私たちが㋗屋号で持参する賞品（というよりもおみやげ）は次のようなものです。

プレゼント用につくったノートとか、販促用の非売品テレカとか、メーカーからいただいたポスターとかが賞品となります。

賞品につられて、常識をはずれた行動にかりたてられるということはないでしょう。

▼手元にある新明解国語辞典をめくってみました。[射倖(しゃこう)]なまけ者が自力で働かず、賭博(とばく)やそれに類似の行為で一攫(いっかく)千金を夢見ること、とあります。

シューティング、アクション、パズル…そのジャンルにかかわらず、ビデオゲームは「射倖」の定義から考えると全くあてはまらないのです。

▼ビデオゲームは個人技を競う遊びなのです。対戦相手はまずそのゲームソフトをつくった開発者であり（開発者は簡単にクリアさせまいとし、プレイヤーはクリアしようとして火花を散らす）、同じ趣味をもった友人なのです。物的な報酬はなにもありません。趣味そのものなのです。

▼このことは、ゲーメスト創刊以来、常に誌上で主張してきたことです。

ビデオゲームは今の時代の最先端の技術と感覚を、最もよく反映させた健全な趣味なのだということを再認識し、この業界の中で誇りをもって誌面を充実させていきたいと考えています。

みなさんのお考えもお聞かせください。

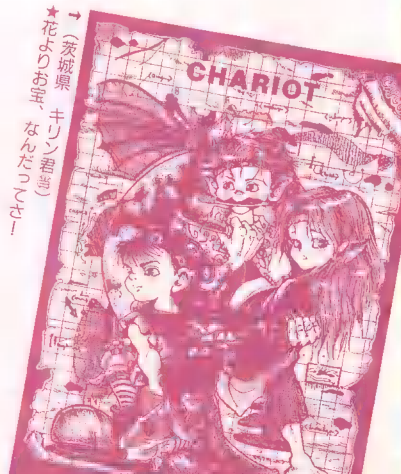
（新声社　加藤博）

がぶりより ゲーマー人生



エドモンドでベガまで行っていた私の背後に、やたら若い母親と2人の子供が立った。
母親「ほら、スーパーすもうマンが悪い人をやっつけてるよ」「やった、頑張れスーパーすもうマン!!(子供はねる)」(この人たちは一体…)と思いつつ、ベガに進む。
「あれが**組長**で、すもうマンの父のかたきなのよ」
「わー勝った!ばんざい、ばんざーい」
周囲の視線は氷点下であった…。

(北海道　サンデイ君(当))



→(茨城県　キリン君(当))
★花よりお宝、なんだってさ!

やっぱりKENが好き!!

★学校にて。
某N嬢「え?ストIIのイメージアルバム買ったの?よっしゃ聴こう!ないすっ南沢」
某I嬢「ねねねね、隆ちゃんの曲入ってる?」
某M嬢「あんた本当に隆好きねえ。あんな貧乏で将来性なくってケツの青い奴の、いったいどこがいいの?」
南沢(私)「Mさん…あんた」
タイトルデモの軽快な曲がしばし教室を包み、続いて…

ー「きゃーーこれでしょ、これ♡ジャパニーズボーイッ」
「Iーちゃん、日本男児ならそこらにたくさんいるじゃない。ほれほれ」「いやっ。隆ちゃんじゃないといやっ」「けっ」(ちなみにI嬢はバスの降り方を知らない)。
「をををっこれはダルシムの曲ではっ」コーフンしまくるN嬢。「あんた大丈夫?」
「あっ、次の曲けっこうカッコいい。もしやガイル?」
「曲順見ろよな。ザンギだよ」
「ザンギってだれ?」
凍りつく3人+笑顔の1人。
「…ごめん。ザンギエフっていって、ソ連人で、モヒカンでプロレスな人」
「その人ってかっこいい?」
またもや凍りつく3人。
「う…うーん。かっこいいっていえばかっこいいかも…」
そんなこたぁどーでもいい。
「あっこれディスコ野郎の曲だっ」「Nよ、ディスコじゃなくてカジノだぞ」「なんか感じが変わった…ってこの雰囲気はっ」「いわずとしれたログさん(バルログ)の曲」
「さあ出番だっ南沢、踊れっ」
おどる私。ブレザーを着て、手拍子しながらフラメンコを踊る姿は異様である。うむ。
四天王に続いてはE・本田。
「はーっはっはっなにこれっ」「いい、いい、なかなか好み」「えーん(涙)本田さんの曲がーっ」「そうか、Nは本田さん好きだもんね」「特に笑った顔が…」「N…」「あと、拳とバルログの笑った顔も」「…おまえ…」
ちなみに、私は隆の負けた時の顔がたまらなく好きだ。
「ガイル少佐っていくつだっけ?」「31だけど、12月はバースデイで32になる」「じゃ私その日にカプコンに納豆、山ほど送りつけてやろうかな」「やめとけ…」「だって少佐好きだもーん。奥さんいても子持ちでも」おいおい。

「おや、この曲春麗?」「あーもーあの女はもういいっ」
春麗に対して異様に攻撃的なI嬢。あえて理由は聞かん。
「南沢、おどれ」もういい。
そこへ、突如オーケストラヒットが。4人いっせいに口をそろえる。
「ナンパマンだーーー!!」
とそこへ某H嬢が乱入。
「ひどいっひどすぎるうー。もーいやよっなんで拳をいぢめるのおおっ」「別にいじめちゃいねーって。でも拳の呼び名ってそう変わんないわね。ナンパ野郎からナンパマンやら」「そりゃそーーだ」
(長崎県　南沢淳さん)
★女の子同士で対戦やってるのかな?しかし、3年前には考えられなかったようなノリの手紙だこと。



↑(福岡県　恒点観測員340号君(当))
★撃っ……た!!

輝くUFO戦士の星となれ

☆熱い、熱すぎるぜUFOキャッチャー。人の壁も厚いぞ。
あれは忘れもしない去年の5月15日水曜日、ストII待ちでなにげなくキャッチャーにコインを投入し、一発でふかふかファラちゃんがとれてしまったあの日…。農耕民族日本人にも狩猟民族の気持ちが少しわかったような気がした。コアラちゃんを両手でつかみ、
「これこそオレッちの心を満たしてくれるものだ!!」とストIIそっちのけの修業の日々が始まった。
1人での修業は、辛く厳しいものだった。異端者を見るような世間の眼差し、経済力にものをいわせ30分もどかないオバサン。ある程度上手になると、ブタさん、キリンさん、ゾウさん、アンパンマンと乱獲に陶酔したこともあった…(子供だったぜ、フッ)。
そして、転換期が訪れた。

「この快楽を皆にも伝えねば…」という使命感が心の底からフツフツと湧き上がってきたのだ。ぬいぐるみ宣教師となった俺の唯一最大の武勲は、イトーヨーカドーの(誰も利用してないであろう)目安箱に投書し、ゲームコーナーにタイトーのカプリチオを導入させたことだ。偶然かもしれないがうれしかった。
友人への布教の末、熱心な信者が3人残り、私の技すべてを伝授された彼らはメキメキと力をつけた。我々の持ち技は、普通に捕るのはもちろん、ヒモ狙い、道連れ、雪崩、片アーム転がし、テコの原理



→(鳥取県　コレラキン君(当))
★オメエ…変わったな…!!(サンドラがはまりすぎている)

タイトルよ震えるなかれ

つっこみ三昧

あなたの語彙圏ご自由に!

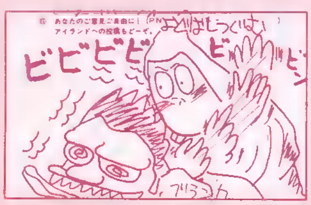
1月号67ページ、コットンの説明文の「オプションともいえる奴精」って…。
(熊本県　崇狼牙君)
★だから奴隷じゃなくて奴精だって。なんか…ヘンですか?そういえば、先日募集した編集部のスレイブ希望に応募してきた彼(実は投稿者の伍道転輪君だ)は、見事にドレイのようにコキ使われてます。あはは。シャレになってませんねー。

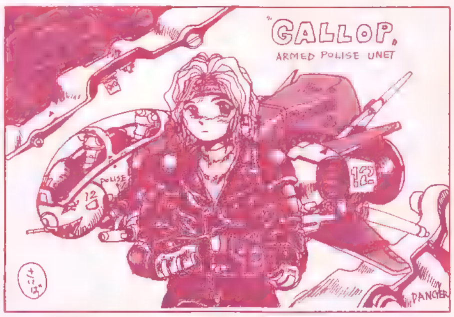
プッツン切れラリってルゃっラ
(熊本県　平　ATA郎君)
★あーなるほどね。納得だ!!

ジャイ子のペンネームは、フランソワーヌではなく**クリスチーネ剛田**だ!!ちなみに描いていたマンガは**「ショコラでトレビアン」**だ!!さらにのび太の家は、**実は借家**なのだ!!それにしてもアメリカにいるというスネ夫の弟はナゾだらけだ!!そういえば「ラギ」のボスの笑い声は、スネ夫の声にそっくりだ!!
(東京都　アンパンマンの映画をスーツで観に行った男:BGMはバトルゴルファー唯君)
★どひー。こりゃまいったわ。

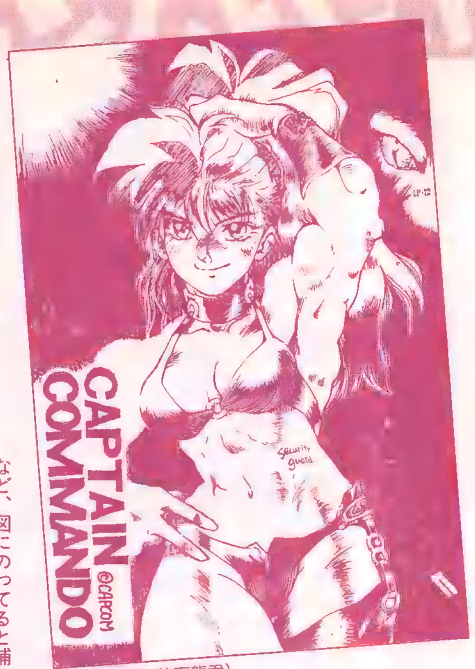
一方、ゲーメストアイランドのタイトル下の担当者名&助っ人TM氏の名が、9カ月ぶりに復活!!
(京都府　みすりる・れんれん君)
★ぐおー、担当者も気づいてなかった鬼のような事実!!今まで読者はこのコーナーの担当者&助っ人の名前も知らんで読んでたのか!!

はじめて知った資本主義
そのリッチさに目覚めた男~
ザンギチョップは空振りで　ザンギキックは届かない　ザンギジャンプは低すぎて　ザンギラリアット役立たず
ああ熊の力、身につけた
ロシアのヒーロー　ザンギエフ　ザンギエフ
(神奈川県　Tinhat君)
★ニューバージョンではむくわれるのか、ザンギィ!!(それよりバイソンをなんとかしてやれよ)





↑(東京都　サイバー大畑君)★ごみためのポリス。



↑(山形県　笑面龍君)
★たあっぷりサービスしてあげる♡

など、図にのってると捕れるものも捕れなくなるインキチっぽいものばかり。例えば、○F1マシンの吸盤をつかんだ○ジャムおじさんのハナをつかんだ○奥のほうの届かない奴をアームの後ろに下がってる滑車でタタキおとした…。
さらに○みなしごハッチの触角の先端を引っかけた○マリオの鼻にクリボーのヒモをひっかけて2個いっぺん○カレーパンマンのベルトのバックルをつまんだ○パックレディのヒモの結び目をつまんだ。
…などなど。現在の強敵は、ナムコのバイクシリーズ。お気に入りはコズモギャングズにふかふかハロ、セガの馬シリーズです。
今、勉強しているのは過剰な暖房に負けない「集中力」、そして最大の奥義「引き際を見極める」こと。あきらめた獲物を他人にとられたり、こだわって破産するのも虚しいし、独占プレーは他人に不快な思いをさせる。
マスターへの道はまだまだ遠く険しいが、修業を通して我々は「みんなで楽しむのが一番」と悟った。技を競うのもいいが、色々な面でいかに爽やかにプレーできるか、が大切なことではなかろうか。
資金づくりに大好きなゲームソフトを涙ながらに身売りに出したことも、2個同時取りで喝采を浴びたことも、少年にねだられて獲物をあげたことも、今この1プレイの礎となっているのだ。様々な想い出と共に、今日もおどるポンポコリンの調べにのって狩猟の宴がはじまる。UFOキャッチャラーたちの物語は、終わらない。
(神奈川県　ソニックは手袋の段差をつかんだもっく君)
★やってるねえ。私の今のお気に入りは、クリスマス限定のケーキとけろっぴサンタさんだ!!かえるを集めようと思う私。

君も今日からアンケーター!!

☆1月号を買い、読んでいたらなんとアイランドに載っている!やったーと喜んだのもつかの間、ペンネームが〝バルタひょうも〟になっている。俺は〝バルタひょう吉〟と書いたはずなのに…字がヘタだったのか、それとも運命なのか…。
(石川県　仕方ないのでバルタひょうも君)
★ここまであっさり人の運命を左右してしまう写植って…。

旋風脚とバードキックどっちが強いか?については私と友人M・S・P氏も考え、実験してみたところ、ほぼ(20回中18回)バードキックが勝ちました。
(新潟県　サムライスピリッツ君)
★実は私もやってみた…。

ストII海賊版コミック「街頭戦士」はスゴイ!!さすが香港だー。しかし、ダルシムが酒場で春麗に殴りかかってる絵は、どう見ても○○してるようにしか見えない!!
(愛知県　KNT君)
★してるんだよ。

最近、デコのロードブラスターをやっとクリアしました。感動!最終面だけものすごく反応が早いので、苦しかったあ~。
(三重県　松井隆宏君)
★すごい!まだ動いている店があったとは…!!

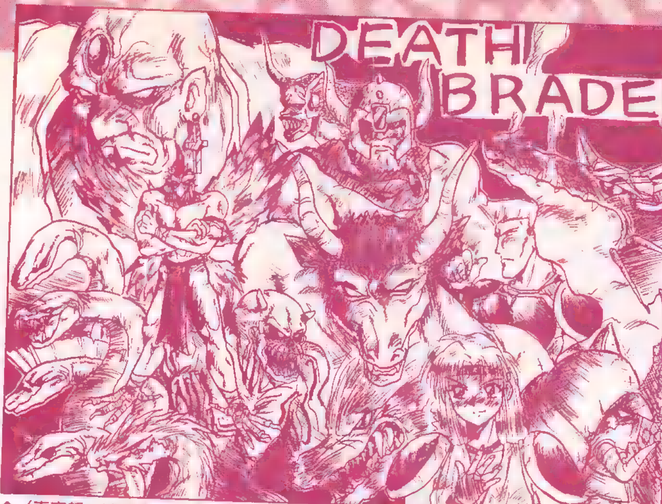
2年ほど前、友達がアイランドを通して言った言葉をもう一度、世の中高生に送る。「今のうちに遊んどきなさい、さもないと…」。
(東京都　社会人XTE君)
★大学生にも言えるぞ。

我が岐阜県海津郡は長良川河口堰の建設を推進してるけど、住民には反対派が多いんですよNHKさん。それにしても増刊が手に入らない…(何なんだ)。
(岐阜県　早瀬代休!民太郎TM君)
★社会派だねい。

北海道ではトリの唐あげを「ザンギ」って言うって本当ですか?そういえば、先日電車の中で2人の中年サラリーマンが「吸い込んで投げれば…」とか言ってて、「もしや!?」と思ったら、釣りの話だった…。
(奈良県　素描のSHIN君)
★ザンギ揚げとかあったような気がするなあ。給食で。

1月号の裏表紙はなんか手触りが違う。ほおずりしてみるとよくわかる。
(大阪府　あたろう君)
★あっほんとだ。すりすり。ほれ、あんたも!!

以前〝バブルボブル兄ちゃん〟や〝コットン兄ちゃん〟のことを書いていた店員さんは、なんと私がよく行く店の人なのだそうだ。私は今、その店で〝ゼクセクス兄ちゃん〟と化している。
(大阪府・司隆君)
★あたしゃめっきりドリフトアウト兄ちゃんだねえ。



↑（東京都　けるを君）★獣のやりかたで行こう。

ライバル志願の私と"彼"

☆もう何カ月前になるのか、まだ私が[illegible]でストIIをクリアしようとしていたころ。その日も勇敢に4人目のガイルに向かって行き、あえなく倒されてしまっていた。

私は立ち上がると、後ろで見ていた「彼」に情けない声で言った。「これが私の実力だよ」

すると、突然彼は怒ったような激しい口調で私に言った。「違うって!!サマーソルトなんて単なるこけおどしなんだよ！むやみにジャンプしなきゃ勝てるんだ!!」

私は予想外の彼の反応に驚き、とまどった。こんなところで誰かに怒られようとは夢にも思っていなかったのだ。

大ショックだった。そして、それは私を良い方向へと導いたものだった。

「足払いをうまく使って、飛んできたら大キック…」

彼に教えられたことを一所懸命やって、少しずつ勝率は上がっていった。そのうちバイソンまで行けるようになり、サガットを倒せるようになり、そしてついに…、

「ほら！クリアしたよ！」

近くで別のゲームをしていた彼をひっぱりながら私はそう言った。

「あ？オレ見てなかったよ」

「そんな〜。ほら、あのエンディング！」

―もしもずっと1人でストIIをやっていたら、私はどうなっていたんだろう。ストIIをきっかけに話せるようになった彼には、以来なにかと影響されっぱなしだった。

「やはり、ゲームの恩はゲームで返すべきかな」

彼に言わせれば「このへんのレベルが低いだけ」なのだろうが、それでも彼は地元で右に出る者がいないほどうまい。彼に期待し、尊敬とまでいかなくても後をついていく人がいる。ライバル視し、負けるかと腕をみがく人もいる。結果として、彼のために全体のレベルが上がるのだ。

自分はと言えば、以前は前者のほうで、むしろ信仰に近い目で彼を見ていた。絶対に負けない、失敗しない人だと信じたがっていた。でも、自分でそのことに気づいたとき、「いやだなぁ」という想いが出てきた。「絶対に壊れない」ものは「壊したい」気持ちをさそうのと同じだろう。

10月号のアイランドを読んだあと、彼が言った。

「オレにも12番目の男…ライバルがいたらなぁ」

このひと言が私に火をつけた。ならば、私がその"12番目"になってやろう。あいにく、男ではないけれど。

「あのさ、この人の今のプレイみてどう思った？」

「えっ!?あの、うんと……」

12人目への道のりは、まだまだ遠い。

（北海道　猫又の天鈴さん⑲）

★ラーん微妙、微妙。ストIIといえば、[illegible]部の人間が対戦強くなりすぎて、相手にならん。誰か、私を倒せないぐらい弱い奴はいないのか!?

店長になりたいという君へ

☆1月号のOTO君へ。

ゲームセンターの経営をすること自体は、別に難しいことではありません。ゲームリースの会社（各店に基板を貸し出す会社）に就職して何年か経験を積めば、経営に必要な知識は習得できますし、自分の店を持つときも会社がいろいろ手助けしてくれる筈です。テナント（店となる建物）も、ゲームセンターの場合たいした制約もないので探せば安いところを見つけられると思います。資本金は、銀行から借ります。大型ものなどあまり欲張らずに基板を中心にしていけば、誰にでもできる仕事です。

ただ〜し!!OTO君の場合、マニアが楽しく遊べる店にしたいようなので、対象を絞る必要があります。

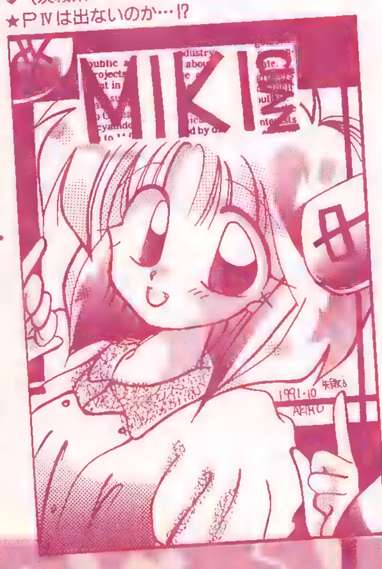
実は、経営が一番難しいのは、マニアと一般客が1対9前後の店だからです。これが一般客ばかりの店なら、思いっきり[illegible]度を下げてやればよいし、反対にマニアだけなら多少インカムが悪くても、彼らは長期間ひとつのゲームをやりこんでくれるので、寿命でカバーできるのです。

とはいっても、ゲームマニアばかりいる町なんてないので、どうするかというと、自分でお客さんを教育するんですよ!!私が昔いた店で、バイトの店員や常連客といっしょに作ったパターンを掲示しておいたんですが、2年かかったけど5割ぐらいのお客さんがパターン攻略ができるようになりました。一度客層が固定すれば、マニアックなゲームを入れてもインカムは悪くないです（あの頃は元気あったなぁ！　手間がすごくかかるので2度とやりたくないけど…）。

（愛知県　足立[illegible]二さん）

★わざわざお手紙ありがとうございます。OTO君&全国の店長志望者君、わかった？

↓（茨城県　坂巻あきむさん）
★PIVは出ないのか…!?



燃えよ青春っ！



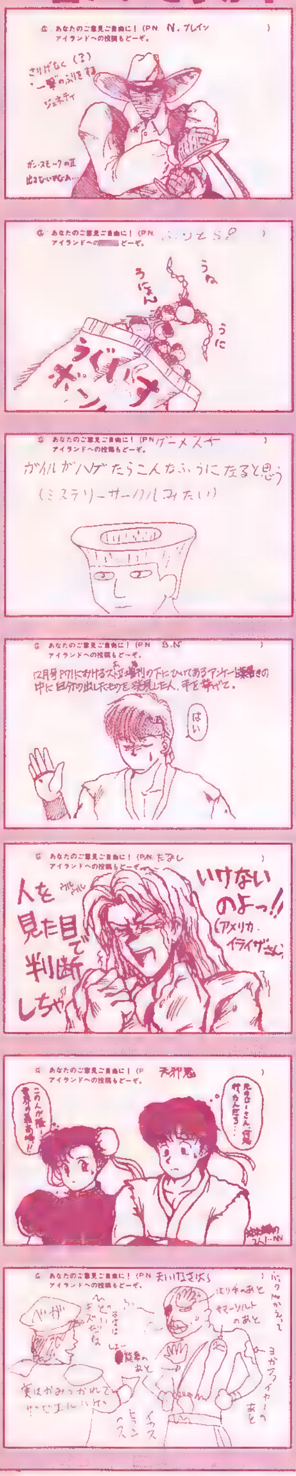
若・貴人気で盛り上がっている大相撲ですが、「武蔵丸」という外人力士をご存じですか？新入幕したばかりながら先の九州場所で敢闘賞を受賞、陽気な半面とてもシャイで、趣味がゲームセンター通い!!通いってとこがたくましい。「日本では次々新作が出るから飽きない。チャレンジ、チャレンジ!!」。すごく純粋に楽しんでる感じがして、うらやましい!!

（愛知県　舞の海もよろしく・臥竜戦士オスカー君）



↑（東京都　吉崎観音君）
★一周はけっこうカンタン!!だ…と思う。

一言いいですか?





←（東京都　まいけるさはらさん）
★オレはオレの本当の名を知らない。

会社の人はどう考えているのか

☆1月号のスーパーニャンコ2号さんはじめ、マニアのいられないゲームセンターに危機感を持ってらっしゃるアーケードゲーマー（私もその1人ですが）の方々へ。

私は営業所のあるゲームセンター（アミューズメントスペース）でアルバイトをしているため、所長や上の方と話す機会があります。やはりというか当然マニアの話も出ました。彼らがいうには、今マニアで持っている店はそのままでもいいが、リニューアルをかけた店（つまり、改装して対象者を変えた店ね㊥）の場合には、本音をいえば来てほしくないそうです。マニアとそうでない人のインカム比率は非マニアのほうが高く、客が客を呼ぶという現象も、いるのがマニアでは気味悪がって起こらないとも彼らはいっていました。㋘屋を呼んだり、イベントを自分の店でやりたいと思っても所長はマニアックすぎないかと難色を示しています。イベントをぜひ成功させて、アーケードゲームを楽しく盛り上げたいと思っている私です。

（神奈川県　KIYUKI君）

★マニアといったっていろいろいるんだけどね。たしかにゲームしないで毎日ダベってたりすれば店も迷惑だろうけど、ゲームが好きでやりこんでいる程度の人間まで否定するのは少々やりすぎでは。

ゲーメスト大賞を振り返って

★今年の大賞は予想通りストII!!でも、ここまで2位と差がつくとは…。おそるべし!!

ベストVGMは□か。これって目覚めの曲にピッタリなんだよね。ベストグラフィックの□…色遣いや世界観にはうっとりしてしまった。まさに技術の結晶！ベスト演出は□か。ゲーム進行に関係ないストーリーとエンディングには本当に驚いた!!そして、毎年気になるメーカー人気は…。□の中には、受賞したゲーム名を入れておいてください）

（埼玉県　武士の情けで匿名君II）

★なんだこりゃ!?

12月2日、六本木はリージェンシーで㋘大賞の授賞式が行われた。はるばる愛知から参加した僕だが、あらかじめ下見をしておいたので完璧さ！と思っていたのだが、後楽園でチャリオッツにハマってしまい、結局到着したのは1時過ぎ。うーんまいった。

受付を通ると、名札・パンフに交通費まで支給されてしまった。さらに案内人のミスターやまかわの後をついていくと、さっそくドリンクが！おかわり自由で水割りもあるぞ!!まぁ、ここはジュースか。

30分過ぎに司会のお姉さん×2が現れて、いよいよスタート!!ベストシューティングからストIIまで、それぞれ読み上げられていく。今年はストIIが有利だろうと感じてはいたが、あそこまで独占するとは…。アクションはともかく、演出まで！

さて授賞式も一段落ついて、いよいよお待ちかね？の食事タイム（©当たって25%）!!ビールも出て雰囲気もにぎやかになったところで、クイズ大会。○×形式の予選はともかく、決勝の一問一答式が超ムズい。普通の人には99%わからないものが多かった。

そして、今回の目玉のストII対戦。ぜんじ氏ややまかわ氏、カプコン開発チームとの対決もあって、見ていて非常に楽しかった。やまかわ氏が司会のお姉さんに「本田さん（笑）」と呼ばれたり、サウンド担当のぴぃさんが春麗以外まったく使えないことが暴露されたりといろいろあったが、特筆すべきはコナミvsゲーメストの試合だろう。クジで当たってしまったコナミの方にすればとんでもない不幸だろうが、はたから見ればすでにギャグであった。お疲れ様。

そんなこんなでパーティーは終了し、記念品の㋘グッズとカプコンの〝一見スーファミのソフトだが実はメモ帳〟をもらって帰り際、エレベーターの前でTMさんに「また来年も来てね」といっていただき、「きっと来ますよ」と固く誓い東京に別れを告げた。そして次の日、僕を待っていたのは風邪の悪化と朝一番の講義というW地獄だった…。

（愛知県　スカポンタン1号君）

★さすがに去年はストII一色で予想がつきすぎたみたいね。今年はどうなるか？

こちらこだわり派

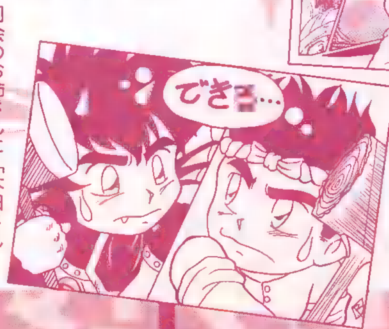


最近、誌上で〝読者諸氏から～を募集して…〟てな企画が多いですね。それ自体は結構ですが、〝優秀者には賞金を…〟が多すぎやしませんか？たしかにお金はいいですよ。貰って困ることもないですし。でも、夢がなさすぎやしませんか？実用的でも充実感が乏しいお金よりも、応募者がもっと喜ぶことを…、ゲーメストにしかできない表彰のしかたがあるんじゃないですか？

（神奈川県　CYC君）



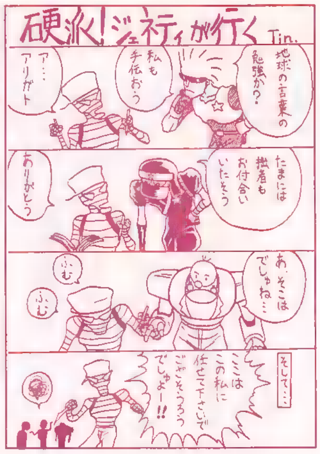
→（新潟県　日輪法水さん）
★闘い続ける[illegible]たち。



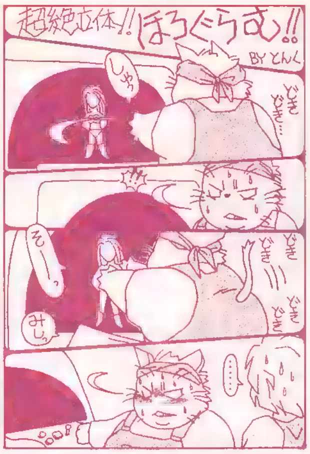
←（神奈川県　Bandy！&Y氏）
★ボカスカ勝負!!

大芸道

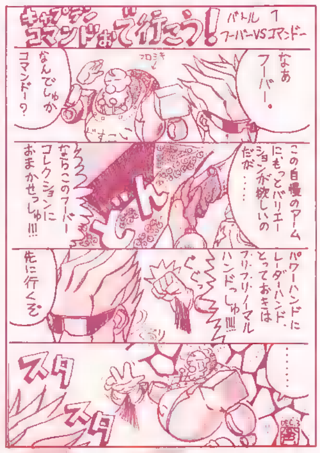




→（神奈川県 Tin君⑬）
★言語教育の壁を知る思いよのう。



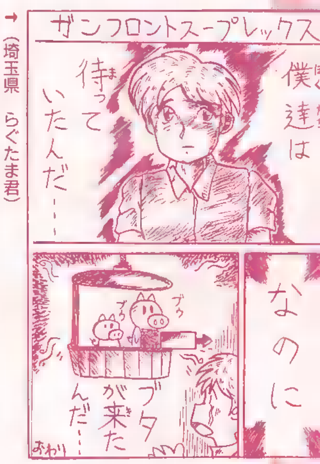
→（東京都 とんく君）
★私もやったよ。



→（秋田県 風色しるふ君）
★悲しかろ…。



→（大阪府 WATS君⑬）
★どこまでもサエない男…!!



→（埼玉県 らぐたま君）
★なのにぃ〜!!



→（岡山県 耳）
★こんな老婆おるかー。

今月の一曲!!'92

ぜんじさんの歌

（ゼンダマンの歌のふしで）

どこの田舎からやってきたのか不思議
ゲームセンターゴーゴーゴー 現れ粘る
あれはぜんじさん ゲームの守り神
稼ぎのプロ ぜん編集長 無敵は邪道!!
ボスを 基地を敵を越え ハイスコア
ぜんじさん 「ケーレン撃ち!」
ぜんじさん 「切り返し!」
かがやけ ぜーんーじーさーんー
読者の心にも住んでいるから不思議
編集部へゴーゴーゴー 過去から未来
走れぜんじさん ペンをふるわせて
書き込むプロ ぜん編集長 締切無用!!
画面に写る瞳は 夢の色
ぜんじさん 「電話送稿!」
ぜんじさん 「泊まり込み!」
たたかえ ぜーんーじーさーんー

（愛知県 低難度の野望SE-L君）

★91年ベストアルバムはタイムボカン名曲大全だって?サンダーバード・リミックスってのもあるぜい。

SHINE OF DARKNESS
(from METAL BLACK)

「納得できません!」

俺は馬鹿でかいデスクを隔てた向こう側にふんぞり返っている北米防空司令部（NORAD）長官に向かってがなりたてた。

「この期に及んで出撃停止とは、どういうことですか!」

今では値段をつけることもできないくらい貴重な、本物の木で出来た椅子に深々と身体を沈めた脂肪の塊は、だぶついた頬の肉の奥にある糸のように細い目で俺を見返した。

「昨日深夜、S・ターナー博士がN P S（ニューロン・パワー・システム）についての情報一切合切とともに"彼ら"のもとへ亡命した」

信じられないような言葉が、分厚い唇から出た奇妙にカン高い声に乗って俺の元に届く。

「そんな馬鹿な……」

「まことに残念だが、すべては事実だ。すでに大統領は作戦（プロジェクト）の緊急停止を全軍に発令した。"メタルブラック"は今までも、そしてこれからも存在しない。大尉、君には1週間の待機を命じる」

「待ってください、ターナーとは、博士との連絡は取れないんですか!」

俺はターナーの病的なまでの青白い顔と、それとは対照的に理想と情熱を宿した燃えるような瞳を思い浮かべた。

「君は彼の親友だったな。だが、説得ならすでに我々が試みた。彼は恒久の世界平和を願って亡命に踏み切ったのだ」

「平和?」

「考えてもみたまえ。メタルブラックは確かに強力な兵器だ。ことによっては"彼ら"を地球圏から一掃できるやもしれん。だが、そのために30年前の戦争をもう一度くり返すわけにはいかんのだ。博士の行動は勇気あるものだったと思っておる」

長官の肩についている階級章が、微かに光を弾いていた。その瞳の中に浮かぶのは、驕慢、侮蔑、憐憫…そして、恐怖。

俺は怒りで頭の中が真っ白になった。

「貴様ら、ターナーを機密と一緒に奴らに売り渡したな!」

閻魔天国
あんたこのゲームどう思う

おおっ、みんな元気か。[illegible]黒龍[illegible]

[illegible]「餓狼伝説」[illegible]

[illegible]

[illegible]「餓狼伝説」[illegible]

W[illegible]

[illegible]

バ[illegible]

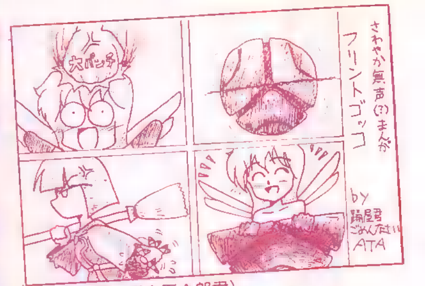
[illegible]（北海道[illegible]）単なる「ゲーマー」

[illegible]（[illegible]高校2年）

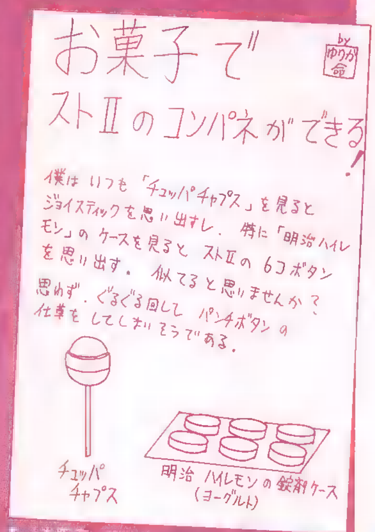
★[illegible]



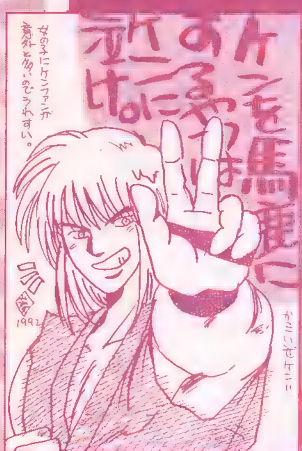
↑（愛知県 [illegible]君）★[illegible]



↑（熊本県　平ATA郎君）
★みんなにあやまられまくる踊屋君て…。

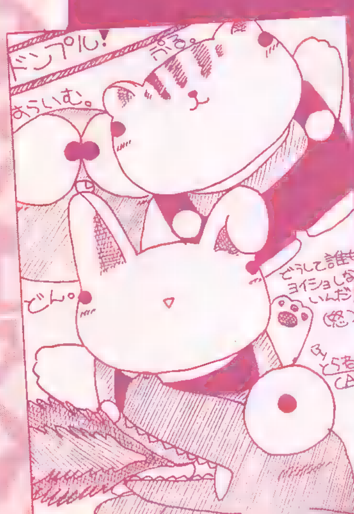


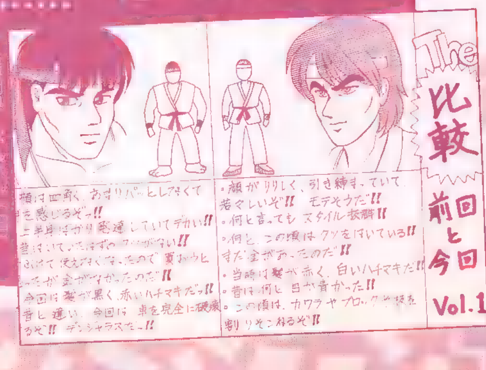
↑（大阪府 [illegible]君）★[illegible]



↑（北海道 [illegible]さん）★北海道に[illegible]


↑（神奈川県 [illegible]君）★[illegible]





俺はデスクを乗り越えて長官に躍りかかろうとしたが、後ろに控えていた兵士に羽交い締めにされた。

「平和だと…ふざけるな。砂漠になった太平洋と、好き放題に資源を搾取され、奴隷のようにやつらに服従している毎日が貴様らの平和か！」

「大尉、君は少し興奮しすぎているようだ。頭を冷やしたまえ」

豚は、話は終わったと言わんばかりに背を向けた。

それから三日後、屍のようになった俺の元に1枚のディスクが届けられた。

差出人不明の薄汚れた円盤の中に入っていたのは、メタルブラックの起動プログラムと、たった一言のメッセージ。

――〝KILL ME〟

そして今、俺はディスプレイの中に無機質に表示された文字を見つめている。

赤く染めあげられた「永久凍結」の文字が、漆黒の闇の中に紛れ、消えた。

「…こんなことをして…ただですむと思うな…」

振り返ると、血の海に横たわっていた警備隊長格の男が俺を凝視している。そのまわりにも、こいつの部下たちが屍をさらしていた。

「お前は…〝彼ら〟だけでなく、全人類を敵にまわ…」

銃声が、最後をかき消した。

「――――その時は、両方を灰にするだけだ。」

ゲートが開く。

その奥では、眠りから覚めた獣が、〝牙〟の到着を待っていた。

（愛知県　海田徹郎君）

★ひさびさに掲載のノヴェライズ。1年以上このシリーズを続けてるけど、元がゲームということがあって〝闘い〟がテーマのものが多い。人は当然何かを守ったり、理想を手にするために戦うわけだけど、それが戦いである以上、必ず誰か（自分や仲間、そして相手）を傷つけるんだよね。

ご商談の場



★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで
- ○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
- ○掲載された次の月末で締め切り→②
- ○締め切りなし→③

▼買います

●ゲーメスト1〜35号+ギャルズアイランドを希望価格で。バラ可、切り抜き不可、美品希望、送料こちら。セットで3万以下ならグラIIIのCD2種上げます。W葉書で（②）（〒727 広島県庄原市上原町1785−2コンドミニアム2−205 今田隆司）

●ギャルズアイランド、ザ・ベストゲーム・ストII増刊号をそれぞれ適価で。安い方優先、美品希望。また、雑君テレカを原価で売ります（未使用）。（〒986 宮城県石巻市千石町2−33 鈴木優理守）

●グラII、グラIII、パロディウスのビデオを半額で買います。多少のヨゴレOK！返信切手同封で。（〒573 大阪府枚方市宮之阪3−22−12 中村将宏）

●ゲームウオッチ、LSIゲーム、古めの物買います。本体のみ可。希望価格を商品名を一緒に書いてW葉書で。（〒324 栃木県大田原市若松町541 [illegible]本敦）

●ストII関係のグッズを適価で譲ってください。イラスト、同人誌も可（ビデオとCDは除く）。封筒に62円切手同封で希望価格、イラスト・同人誌の場合はその宣伝を書き、送ってください。また、ストIIの対戦者も求めます。近県の方、封書でお手紙ください。（〒211 神奈川県川崎市中原区元住吉町1914−9 笠井渉）

▼売ります

●ゲーメスト23〜59号を売ります。バラ売り可で「レモンエンジェル」関係の物との交換も考えてます。詳しくは往復葉書か返信用封筒を同封した封書で連絡を。（〒592 大阪府高石市東羽衣5−5−2 大塚[illegible]）

●ワルキューレ12分の1ガレージキット売ります。2千円以上で買ってくれる人待ってます。W葉書で（②）（〒769−21 香川県大川郡志度町志度1795−5 宮崎督也）

●マージャンギャルズグラフィティVOL1〜5（美品）をセットで1万円以下にて。希望価格を書いてまずは連絡を。（〒878−01 大分県竹田市志土知1498 加藤雄志）

●ゲームのCD、その他を売ります。詳細は62円切手同封の封書にて。（〒196 東京都昭島市宮沢町273 泰楽健治）

▼交換・その他

●ゲームの好きな女の子、私と文通しませんか。いろいろお話しましょう。初回のみ62円切手同封でお願いします。（〒552 大阪市港区八幡屋4−3−8 土佐知美）

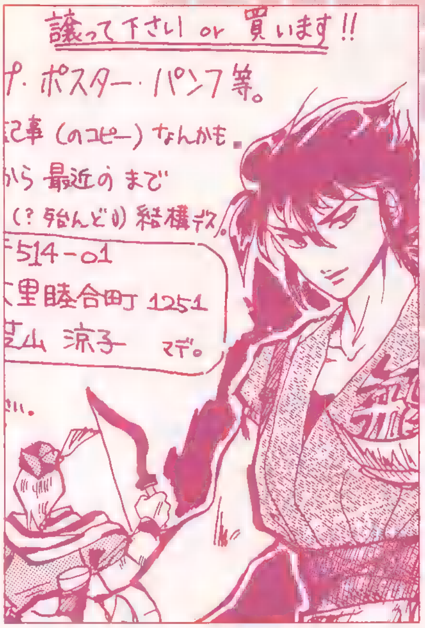
●ハードドライビンがいまだに好きな人、情報交換しませんか？手紙くれた人に必ず特製攻略本を差し上げます。（〒655 神戸市[illegible]水区舞子台3−8−6 大矢智弘）

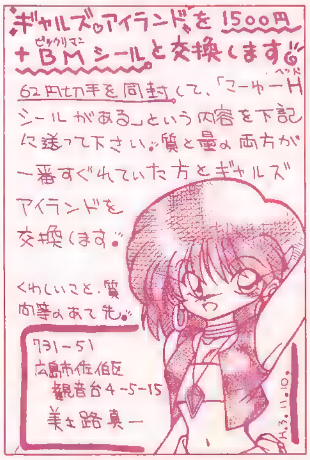
●対戦者・求むー（男女不問）ストIIが大好きだけど対戦する人がいなくて困っている人、私と対戦しませんか!?（〒188 東京都田無市北原町2−1−36 末松光太郎「対戦しよう！」）

●SFIIがヘタな人、また、うまいと思ってる人、文通しましょう。イラストでも最近やってるゲームでもOKです!!（〒611 京都府宇治市伊勢町南遊田32−62 奥田晋也）

●県内の方でストIIなどの対戦をしてくれる方、ぜひ友達になってください。文通も受けつけます。ついでに（③）（〒779−14 徳島県阿南市山口町平野89−1 柳坂光彦）

●ストII好きです、友達になってください。福岡、いいづか、北九州市の人、大歓迎！（他の地方の人も可）一緒に対戦しましょう。（〒802 福岡県北九州市小倉北区宇佐町1−1−16−201 工藤勝弘）



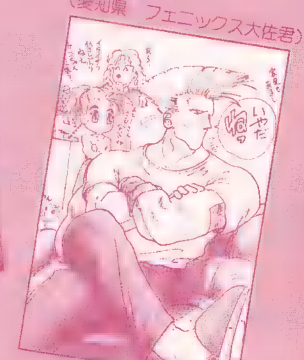




お便り募集



（愛知県 COG君）



（愛知県 フェニックス大佐君）

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり！の方に特製テレカ（[illegible]）をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
新声社 ゲーメストアイランド係

■ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

■この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5	—	十	万	千	百	十	番	金額	※ 億	千	百	十	万	千	百	十	円
					9	8	4	2	0										

加入者名 ※ 株式会社 新声社 読者サービス部

料金：払込み ／ 特殊 円

払込人住所氏名
※（郵便番号）〔お忘れなく〕
（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕
（おところ）〔フリガナ〕
（お電話）〔　—　—　〕

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5	—	十	万	千	百	十	番
					9	8	4	2	0

加入者名 ※ 株式会社 新声社 読者サービス部

金額	※ 億	千	百	十	万	千	百	十	円

払込人住所氏名 ※

備考

受付局日附印

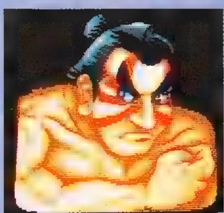


ストII対戦・究極の心得

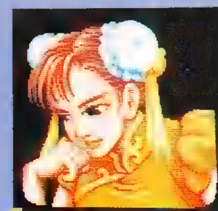
- ●E・本田VS春麗
- ●春麗VSダルシム
- ●ガイルVSリュウ・ケン
- ●ガイルVS春麗

じわじわと極められてきているストII対戦だが、やればやるほど奥の深さが身にしみる。ここでは、4つの組み合わせを徹底的に解剖してみよう。

パワーVSスピードの決定版



E・本田 VS 春麗



やまかわ悠理

当初は本田の小頭突き（小のスーパー頭突き）のためになすすべもなかった春麗であったが、時がたつにつれ、対応策が見つかってきた。

だが、現在の力関係は、極めたもの同士では五分五分。実力というよりも、対応策のレパートリーが多いほうに分があるだろう。

春麗の対応策

ここでは、単なる「待ち本田」（ひたすらしゃがみ小・中パンチでけん制して、相手が跳んできたところを小頭突きで撃墜する奴）に対する対応策を紹介する。



うかつに跳びこむとカモにされるぞ。

まずは、しゃがみ小・中パンチの対策だが、こちらは立ち中キックを出しながらしゃがみ中キックを当てるようにする。立ち中キックのときに当たり判定が後ろにいくので小・中パンチに当たらず接近することができる。また、スキをついて投げることもできる。こうして、体力が本田より多くなったら、攻撃せずに逃げる。本田は前進して攻めなくてはいけなくなるので、返し技をくらわないように反撃すればよい。



この立ち中キックは効果ありあり。

張り手のカーテン

こうなると、本田は接近されないようにしなくてはならない。それには百裂張り手がよい。百裂張り手をジャンプして跳びこんできたらすかさず百裂をやめて小頭突き（ためておくこと）で撃墜する。



百裂張り手はどのキャラでも
近寄りがたい存在だ。

このときの百裂張り手は中・もしくは大でないとだめ。小頭突きが間にあわないからだ。また、百裂張り手をやめるのが遅れると3段攻撃をくらってピヨってしまうこともあるので、百裂を出すときはいつでもやめることができるようにしておくこと。

春麗秘奥義・めくり投げ

さて、百裂張り手のカーテンの前には、さすがの春麗もどうすることもできない。この場合は、いったん後ろにさがって百裂張り手をやめてくれるのを待つ。ただ、これだと体力が少ない場合だと何の解決にもならない。だが、これにもきちんと対応策がある。それが「めくり投げ」だ。

やり方は、百裂張り手がぎりぎり当たらない位置まで接近してすかさず斜めジャンプをする。そうすると、小頭突きを出されても当たらないで飛んでいってしまう。それを追いかけて、本田が着地したところを投げるとよい。ただ、追いかけるのが遅れると逆に投げられてしまう可能性がある。



このくらいの間合いでないと
めくり投げはできない。



めくり投げ直前の決定的[illegible]。
本田が後ろを向いていない。

もし、本田が小頭突きを出さずに投げようとしても、こちらの間合いが完璧ならば投げ返されることはない。これは、春麗が着地してから本田が反対側を向くからである。スーパー頭突きが飛んでいくのもこれと同じ理由なのである。

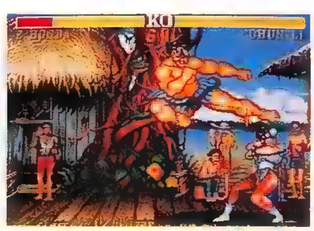
この「めくり投げ」は、別に百裂張り手が出ていなくても間合いが同じなら可能。ただ、本田が移動した場合は反対側を向かれて大パンチ（チョップ）をくらったり投げられたりする。

待ち本田から攻め本田への脱皮

張り手のカーテンをもろくも崩された本田ではあるが、そうやすやすと崩されるわけではない。

「めくり投げ」ができる間合いとは、本田の立ち大キック（払い蹴り）が当たる間合いでもある。そこで、春麗が間合いを合わせようとしているなら百裂張り手をやめて立ち大キックを出すとよい。

そして、倒したところを跳び蹴りで入ってさば折りにいったり足元を狙ったりしてガンガン攻めると効果がある。



これからどのように攻めるか…。
読みが勝負を決める。

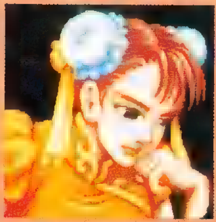
ガードされても、すかさずスーパー頭突きをためれば、春麗はうかつに跳びこんでこれなくなる。「待ち」と「攻め」をうまく使うことによって本田はさらに強くなるのである。

まとめ

とにかく、これだけの知識がお互いにあれば、あとは「読み」の要素がからんでくる。

その他、春麗は空中投げ、本田は起き上がり小頭突き（ダウンしたあとで起き上がると同時に小頭突きを出す）、そしてお互いに3段攻撃（バックナンバーのトレンドパターン参照）ができるとなるとより一層ハイレベルな対戦となる。

くれぐれも、本田の人は「待ち本田」に徹底しないように。対戦がつまらなくなってしまうぞ。



脚線美とヨガの神秘が対決!

春麗 VS ダルシム



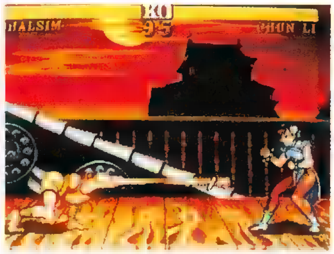
石井ぜんじ

ダルシムVS春麗(春麗6ダルシム4)

春麗のほうが少し有利。春麗は接近戦から投げ・中足払い連打を狙う。ダルシムは遠くからパンチ・キックで、近くではせっかんはめ、ヨガはめではめ殺しを狙う。

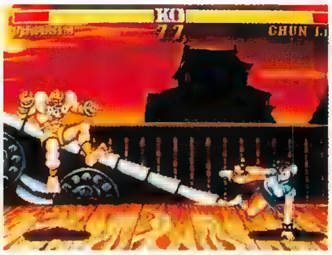
とびこむまでの攻防

春麗がとびこむには、ダルシムの逃げ大キック・大パンチが当たらない位置からとびこまないといけない。そのためには、ダルシムの大パンチ・中パンチの射程内に入ってからとびこむか、大パンチのスキ、ヨガファイヤーのスキにとびこむ。中キックでとびこむのがベスト。



中パンチでけんせいするのがとても大切。

ダルシム側としては常に春麗に踏みこませないように中パンチを出しつつ、ジャンプしてきたときの逃げ大パンチ、逃げ大キックが当たる間合いを保つ。



元キックでころばされると確実に近づかれてしまう。

春麗はとびこまなくても、ダルシムのパンチにしゃがみ中・大パンチを当てたり、元キックでころばせたりすることができる。元キックは成功すれば転ぶので近づけるが、失敗すると大パンチを当てられることがある。

また、別のとびこみ方として、春麗は思い切り離れてからとびこみダルシムの逃げパンチの空振りを誘う方法もある。

とびこんでからの攻防

近づくと春麗が圧倒的に有利。立ち中パンチを連続して撃つ中パンチはめと、中足払い連打で星を出すのを基本に攻める。とびこんだあと、いきなり投げてもいいが、読まれるとせっかんされるので多用は禁物。

●中パンチはめについて

一番きたない、いやな使い方は中パンチをガードさせたままタイムオーバーまで逃げ切ってしまう方法。こうなるとさすがにダルシムもどうしようもない。

パンチ技からの攻めのバリエーションはいきなり投げと元キック、中足払い。いきなり投げは入りやすいが、うまいダルシムは常に投げ返しを狙っているので注意が必要。

もちろん、ダルシムがジャンプしたら空中投げを狙う。



このくらいの間合いで突きまくるとダルシムは動けない。



でもちょっとでもタイミングが狂うとスライディングが入る。

●ダルシム側の対応

基本的にせっかんでつかむことを狙う。ただし、狙い過ぎるととびこまれた直後に中足払いを連打されることがある。

中パンチはめについての抜け方は何通りかある。

しゃがみ小・中パンチは春麗が離れ過ぎたときに入る。かなり返しやすい技だが、1-2発入ったあと元キックで反撃される可能性があるのでむやみに撃ちつづけてはいけない。

他に小スライディングからせっかんはめを狙ったり、ヨガファイヤーで相うちを狙う方法がある。

ここまでは春麗が離れすぎてしまったとき。近づきすぎていれば、春麗が投げにきていなくてもいきなりつかめる。いきなりせっかんでつかみ、せっかんはめに持っていく。

このような対応法があるが、ダルシムとしては、中パンチ連打はガードさえしていれば体力は減らされないわけだ。投げが怖いだけなので、ひたすら投げ返しだけを狙うのも有効な手段。

●ダルシムのはめ技について

ダルシムは春麗にとびこまれたら、せっかん(中パンチ)からはめるか、ヨガファイヤーから投げるヨガはめではめ殺しを狙う。

●せっかんはめ

春麗に有効なのは、せっかんでつかんでから中パンチをガードさせて再びつかむせっかんはめだ。春麗はこれに対し、ボタン連打で投げ返しを狙う。

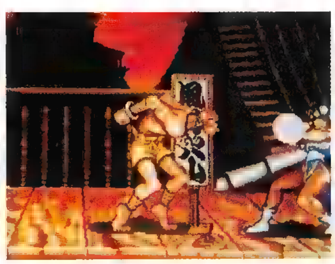
ダルシムは、他にもいろいろなせっかんはめパターンがある。中パンチのかわりにしゃがみ小パンチ・立ち小キック・中キック・ドリルキックや、せっかんとみせかけて大スライディングでころばせる技もある。

春麗は、ドリルキックできたときはガードしてダルシムが着地する前に中パンチで返す。また、スピニングバードキックでもその場はしのげる。

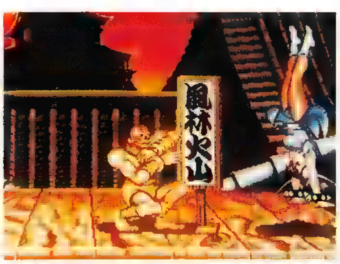
●ヨガはめ

端に追いこんだらヨガはめがとても有効。ヨガファイヤーを当て、春麗の投げの間合いの外から投げる。遠くから投げるのがコツ。

春麗はヨガファイヤーをガードしたあと、スピニングバードキックで抜け出すのが一番確実。しかし、ダルシム側は投げずに連続ヨガファイヤーやしゃがみ中キックを出すという方法もある。また、スピニングバードキックはしゃがみ中パンチで返せるから再びはめることも可能だ。



ヨガファイヤーはこのくらいの間合いで吐く。



スピニングバードキックなら確実に抜けられるか…。



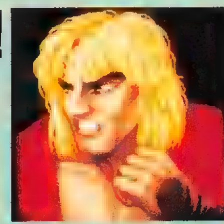
しゃがみ中パンチガスピニングバードに入ってしまう。

その他、お互いにさまざまな奇襲戦法がある。数が多いので紹介しきれないほどだ。この2人の戦いは、一瞬のスキも許されない熱い戦いになる。





心理戦を制する者は勝負を制する!
ガイルVSリュウ・ケン



YOU.A

ガイル対リュウ・ケンは、ガイルのほうがかなり分がいい。ソニックブームをガードさせてからの関連技にリュウ・ケンは圧倒されがちだ。リュウ・ケンの狙いは、ガイルの一瞬のスキをついて転ばせ、起き上がりざまを攻める方法。この組み合わせは、いかに相手の裏をかいて攻めるかが重要なポイントとなる。

ガイルの攻め方

遅いソニックブームを撃ち、追いかけていくのが基本。

これをリュウ・ケンがガードしたら、しゃがんで小パンチや小・中足払いをガードさせると同時に、レバーを斜め下に入れてサマーソルトとソニックブームのためを始める。

ソニックを飛び越えてきたら、レバーをニュートラルにしての大キックか中キックで蹴り落とす。



ソニックブームを跳び越えてきたら、レバーを離して大・中キック。

また、竜巻旋風脚でこられたら、しゃがみアッパーで突き上げるか、しゃがんだままジャブ連打で降りてきたところに当てる。しゃがみアッパーは相討ちになることもあるので、星が出そうなときは避ける。

ソニックを波動拳で消されたときは、リュウ・ケンが硬直している間に一歩踏み込んで、大足払いを決める。裏拳も入るが、威力はほとんど変わらず転ばないので、大足払いがいいだろう。どちらを使うにしても、瞬時に判断して技を出すのが大切だ。



波動拳で撃ち消されたら、踏み込んで大足払いで転ばせる。

近づいてきたときは、もちろん中足払いで追い払うようにする。

端に追い詰めたとき

ソニックでじわりじわりと押していき、リュウ・ケンを画面の端に追い詰めたら、ソニックブームのガードが解けた瞬間に投げてしまう「ソニック投げ」や大足払いが加わり、さらに有利な展開になる。

ソニック投げを防ぐには、逆に投げ返すか、昇龍拳を打つしかない。リュウ・ケンが昇龍拳を狙っているようなら、近寄って投げと見せかけ、しゃがみ小・中パンチで様子を見よう。

昇龍拳ではなく、投げ返しを狙っているようなら、やはり投げと見せかけて近寄り、大足払いで転ばせるのがいい。投げられない程度に近い間合いでの大足払いは、もしガードされても、昇龍拳以外では完全に返すことはできない。

2回転目の足払いに、リュウ・ケンが足払いを合わせようとしても、よくて相討ちになるだけだ。

足払いなどをガードさせて間合いが開いたら、次のソニックがたまるまでほんの少し相手の様子を見る。このときの間合いは、リュウ・ケンの大足払いの空振りに、中足払いを当てられるような距離がいい。



投げと見せかけて大足払いはひっかかりやすい。

ソニックがたまるまでの様子見の時間は、ガイルにとってはいやな一瞬だ。

ここで波動拳を撃ってくるようなら、とりあえずガードして間合いを開け、跳び込むチャンスをうかがう。波動拳を読み切っていれば、踏み込んだ足に中足払いを当てたり、中の跳び蹴りから3段攻撃を狙うこともできる。

リュウ・ケンの攻め方

主導権はガイルが握っているため、リュウ・ケンからやたらに手を出しても返されてしまう。ここぞというとき以外はじっと辛抱しよう。

リュウ・ケンのチャンスは、ガイルがソニックブームをためている状態のとき。このときに波動拳や近寄って足払いなどを狙う。足払いはガイルのほうが射程が長いが、近づいていき、相手が中足払いを出そうとした瞬間にリュウ・ケンの大足払いが決まりやすい。

また、あまり手足を出してこないガイルなら、意表をついて投げを狙うのもいい。とにかく、ガイルを転ばせること。反撃はここからだ。



ためている間に近寄り、大足払い。うまく転べばそのまま必殺技も封印される。

転ばせてからの攻め方

ガイルを転ばせたら、リュウ・ケンはガイルの起き上がりざまを狙い、中・大の跳び蹴りで突っ込む。サマーソルトが怖いところだが、起き上がりの瞬間に跳び蹴りが体の上に重なっている状態であれば、サマーソルトは出せない。跳び込むタイミングが重要だ。もちろん、必殺技が封印されていれば、安心して跳び込めるだろう。



ガイルの起き上がりざまに中・大の跳び蹴りで突っ込む。

跳び蹴りをガイルがガードしたら、そのまま歩いて投げるか、投げと見せかけて大足払いで転ばせるかして、転び↓転びに持っていく。

ガイルにとって、リュウ・ケンの跳び蹴り↓投げは、わかっていても絶対に返しようのないときがある。いわばハメ技だ。これは、ガイルとリュウ・ケンで投げの間合いが違うためで、ガイルは投げられない距離からでも、リュウ・ケンは投げることができる。すなわち、リュウ・ケンの投げの間合いとタイミングがドンピシャであれば、ガイル側では返しようがないわけだ。

また、ガイルを画面端に追い込んだ場合、波動拳連発はかなりの脅威だ。大小のボタンを使い分け、フェイントも織り混ぜて読ませにくく攻める。跳んできたら昇龍拳。

遠距離間合いでの攻防

ガイルは、波動拳を跳び越えて近寄るのであれば、間合いをできるだけ広げ、いちばん後ろから跳ぶようにする。跳ぶタイミングは、リュウ・ケンが波動拳を撃った瞬間が安全。先読みして跳ぶ必要はない。ここで、ガイルは空中で技を出さないこと。技を出すと、リュウ・ケンの大パンチなどで返される危険がある。



ガイルの跳び蹴りはすべて大パンチで返される。

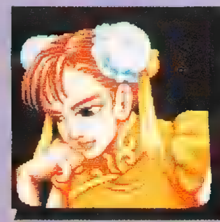
リュウ・ケン側は、先読みされないようにフェイントを合わせ、波動拳でガイルを押していく。できるだけ間合いを広げさせないように、波動拳を撃つたびに前に歩くくらいがいい。ただし、歩く時間だけソニックもためやすくなることに注意しよう。

画面両端より近い間合いからガイルが跳び込んできたときは、前に歩いて大パンチか跳び蹴りで向かっていくのが有効だ。

ザックリヤヤヤヤ…これ真実!



ガイル VS 春麗



C.LAN

この組み合わせは、ガイルのほうが有利であるが、一回読み負けただけでそのまま春麗がKOしてしまう可能性もはらんであり、ガイルには正確かつ適当な動作が要求される。

ガイルの攻め方

●地上戦

しゃがみ小・中パンチ、中足払い、ソニックブームをうまく組み合わせて攻める。ソニックブームは小と大をきちんと使い分けること。中足払いは元キックで返された場合、必殺技が封じられる上に春麗に近づくスキを与えてしまうので乱発は禁物。元キックを空振りした場合は確実に当たる。

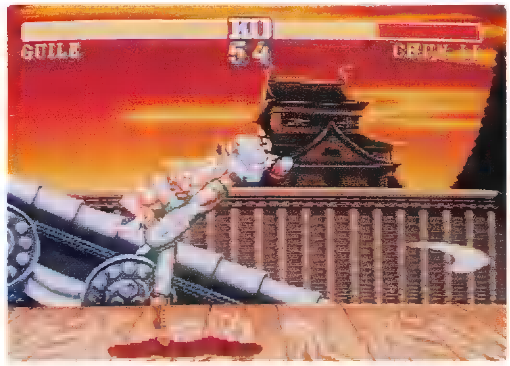
このようにして春麗にジワジワプレッシャーを与え、端に追い詰めていく。

もしソニックブームを至近距離でガードした場合は、投げ、中足払い、しゃがみ中パンチ→中足払いなどを適当に使い分ける。

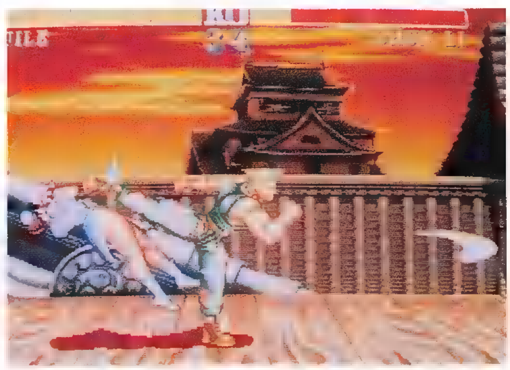
春麗があまりしつこく攻めてくるようなら、いきなりサマーソルトを当ててしまおう。ただし失敗したときのリスクが大きいのでここぞと思ったときだけ使うようにしよう。



中足払いが入るか、かかと落としが入るか。はたして…。



使える中キック。ぜひ覚えよう。



跳び込まれたらくぐってトラースキック。

ソニックブームを垂直ジャンプでよけられた場合は、着地点に中足払いを当てるのが手堅い。近いと、かかと落としをくらって倒れるので中足払いがギリギリ当たるくらいの間合いで出すことが大切だ。

●跳び込んできた場合

自分の真上に跳び込んでくる感じならほとんど中キックで返せる。ある程度慣れが必要で、タイミングが少し難しいが使えるようになれば春麗はうかつに跳び込めなくなるのでぜひともモノにしよう。

ただしのっかりだけは返せない。のっかられた場合は跳んでいったところに大の跳び蹴りなどを当てる。余裕があれば空中投げを狙ってもいいだろう。跳び蹴りに再びのっかられるなら、ジャンプのタイミングを少し遅らせれば、確実に当たるようになるだろう。

結局こちら側が与えるダメージは大きいので、自分の体力が少ないとき以外は中キックを出すようにしよう。

端でのっかられた場合は絶対に手を出さないように。逃げ中キックなどの返り討ちにあってしまうのだ。

もっと近い位置で跳び越すようにきたときは少し歩いてくぐって立ち大キックで返すのがいいだろう。

投げも狙えるが、逆に投げられる可能性も存在するので危険が伴う。

遠い位置から跳び込んだ場合は下がるなどして着地点に中足払いを当てる。垂直大パンチでも返せるが、中キックできた場合は間合いが難しい。

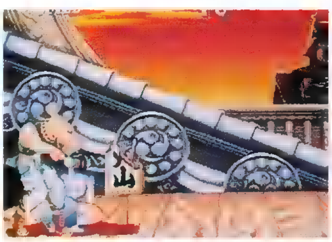
中途半端で返しようがない場合もある。そのときはガードするしかないが、それ以前にそういう間合いではソニックを出さないようにすること。

サマーソルトで返せるときはひきつけて出すこと。早すぎると落とされることがある。

近い位置から跳ばれた場合、空振りしないように。

●春麗が倒れたとき

とにかく攻めたほうがいい。中跳び蹴りで起き上がりざまに跳び込むのが有効だ。くらった場合は三段が入る。ガードされたら投げや足払いなどを使い分けて攻めまくろう。



よっしゃ。ガイルはサマーでないぜ、ヘイ。

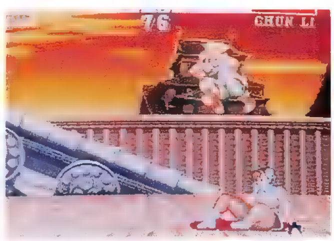
春麗の攻め方

●地上戦

中足払い、元キックをミックスして攻める。サマーソルトを空振りしたら空中投げを狙う。いきなりサマーは一応立ち中キックで返せる。

あまりくらうようならいったんガードに徹してタイマーがリセットされるのを待とう。

ガイルが攻めてこず、ガードばかりしているようならいきなり投げにいこう。足の速い春麗ならではの技だ。



春麗が倒れたらガイルは攻めるべきだ。

●跳び込み方

ソニックを跳び込むときはキックがギリギリ引っ掛かる間合いか、ギリギリ跳び越すように跳び込むとよい（後者は着地投げを狙う）。

●地上戦（ガイルが倒れた後）

春麗の本領発揮だ。中足払いを出し、当たったらもう一発入れて星を出す。ガイルはそれまでに何らかの技をくらって倒れているわけだからたいてい星が出てしまう。

ガードされた場合は元キックや投げにいく。必殺技が封じられていなければサマーで返される恐れがあるのでわざとガードして空中投げをしてもよい。投げ返しにも注意。



おらピヨれー。

まとめ

ミスがなければガイルの圧勝に終わるだろう。一回でもガイルの中キックを元キックで転ばせたら春麗は勝つチャンスがある。ガイルVSリュウ・ケンにもいえることだが、一発逆転があるのでガイルにとって春麗は怖い存在だ。

格闘コラム

闘いに魅せられて…

格闘ゲームにはせる思いは人それぞれであるが、
ここでは人一倍格闘ゲームを愛する
2人にその胸のうちを語ってもらった。

格闘ゲームを解析する

第1章 格闘ゲームの本質

格闘ゲームの内容は、殴る、蹴るが基本であり、ゲーム中の主人公はいわばプレイヤーの〝分身〟である。

プレイヤーはコントロールパネルという情報伝達装置を通して、キャラクターに指令を与えているに過ぎないのだが——もっと単純に言えば、プログラマーの手の中で踊らされているのだが——彼らにとっては、ゲームという世界の中で自らヒーローとなり、型にはまった〝悪〟に制裁を与えることにより闘争本能を充足させているのである。

第2章 格闘世界の魅力

格闘ゲームのストーリーは、時代こそ違えどたいてい〝正義の味方〟で、残虐非道の限りを尽くす悪の組織に立ち向かう、といったものが多い。

この背景には、暴力を正当化できる、という大前提が存在する。

そして、現代の価値観でプレイヤーが最も感情移入できる設定なのだ。

当然マイキャラは魅力溢れるものであることが望ましい。俗にいう〝かっこよさ〟が必要な要素なわけだ。

それと同時に、敵キャラにもカリスマ性が要求される。研ぎ澄まされた強さ、とでも言おうか、絶大な攻撃力と外見のインパクトなどもプレイヤーにとってはそのゲームの重要な判断基準となりうるのだ。



第3章 売れる格闘ゲーム

キャラクターの魅力、舞台設定なども、格闘ゲームにおいて大事な要素ではあるが、あくまでゲームを彩るスパイスでしかない。結局は先ほどからしつこく述べている本能にせまる部分が重要になってくる。

まず操作性。レバーを入れた方向にキャラクターは移動し、ボタンを押せば技を出したりジャンプしたりする。実に当たり前のことだが、これらが円滑に、かつ違和感なく行われなければプレイヤーとキャラクターとの一体感を著しく損なってしまう。

次に、納得のいくやられ方をすること。とどのつまり、当たり判定とグラフィックとが一致しているということだ。ここが精密にできていないと、プレイヤーに疑念と不信を引きおこし、格闘世界から現実へ引きずり出してしまう結果を招く。

難易度やSE、VGMなども密接に関わりを持ってはいるが、今述べた2つが格闘ゲームにおいて最重要視される部分であると筆者は信じて疑わない。

終章 格闘ゲームの行方

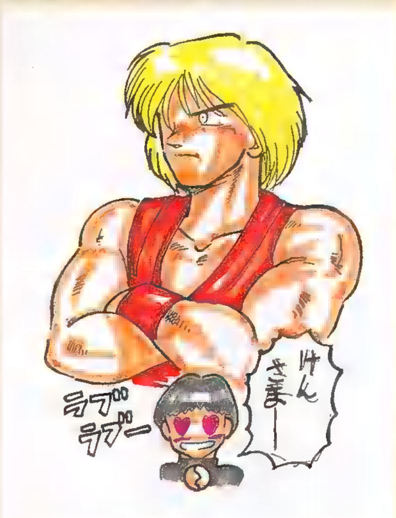
ゲームと割り切って楽しむにせよ、擬似暴力行為としてストレスを解消するにせよ、格闘ゲームが現代人にとって心のオアシスとなっているという事実は動かしがたい。

これからも、新たな闘争本能のはけ口が出現しないかぎり、大量に格闘ゲームが世に送り出されることだろう。

それが開発者はもとより、我々プレイヤーが望んでいることなのだから。

(C・LAN)

私は無能な人が好き♡



ストリートファイターⅡという、まれに見る秀作アクションゲームがある。

このゲームには前作ストリートファイターからのキャラクターが3人いるが、そのうちマイキャラとして使えるのがリュウ、ケンの2人である。

コンピューター戦で登場するとリュウは小技使いがうまく、ケンは大技のみで勝負してくる。性格が読めるようだ。

私のまわりにはケンが好きだ、という人は見かけない。バカの1つ覚えとかヘヴィメタとか、さんざんないわれようである。

私にしてみれば、陰険でちまちました技の連続で勝つリュウのほうがよっぽど始末が悪いと思う。ケンなんか次に何をするかわかっちゃうんだからかわいいもんじゃないか?と、ひとりケンの味方をする。リュウとくらべて自分にうそ偽りがなく素直なのではないだろうか。それにねェ、女にうつつをぬかしてたってあれだけ強いんだから、きっと格闘の才能はリュウよりあるんだわ。

しかし私がいくらケンを弁護したところでリュウのファンのほうが多いことに変わりはない。

おっと、ヒーローについて書くんだった。ケンのことはおいといて。

ヒーローの条件とはなんだろう?ヒーローとは英雄、勇士、人気者という意味だ。または物語の主人公の意もある。

といっても主人公はだいたいにおいて勇士であり英雄であり人気者だ(ゲームでは)。元来人間は強い者にあこがれ自分もそうであったらなあと思う。人間のなりたい心をくすぐらなくてはゲームのヒーローとして不適格だ。見ため麗しく強い、さらにおのおのの好みに合ったヒーローに、プレイヤーはより感情移入するのだ。

こうしてみるとなさけないことにケンは不適格だ。だってバカだと思ったヤツになりたい人なんていないもんね。それも出来の悪い子ほどかわいい精神で許しちゃうのがこの私である。ケ〜〜ン♡♡

(遠藤ちゃら子)

格闘ゲーム大分類

「格闘ゲーム」と一口に言うが、
実際にはどういうふうに分類されるのか？
これを見れば一目瞭然だ！

やまかわ悠理

格闘ゲームの定義

格闘ゲームとはどういうものを言うのだろうか？まずは定義してみた。

一、プレイヤーが基本的に素手でなぐりあう。武器を持っていても、それが接近戦のためなら可。飛び道具だけの攻撃は不可。

二、ダメージ制である（一発死には不可）。

三、プロレス&ボクシングならそれだけで可。それ以外のものはジャンプという動作があるなら可。

かなりこじつけた部分もあるが、だいたいこんなところであろう。

ジャンル別の概要&進化の歴史

ここでは、格闘ゲームをさらに細かく分類して、それらの進化の具合を解説していく。

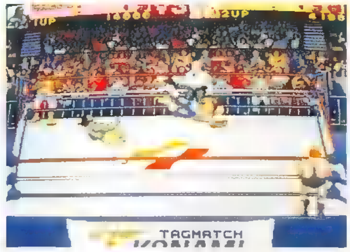
プロレス

プロレスものは、ザ・ビッグプロレスが元祖。大ヒットしたが、この頃はコマンド式で、「格闘」というにはまだまだといったところであった。

その後、アッポーが登場。プレイヤーが選択でき、リアルさなどがウケてヒットした。プレイヤーを8方向レバーで操作して、レバー・ボタンの組み合わせで技が出るというこのスタイルは以後主流になっている。

また、対戦ができるのもあれば2人で協力して闘うこともできる。

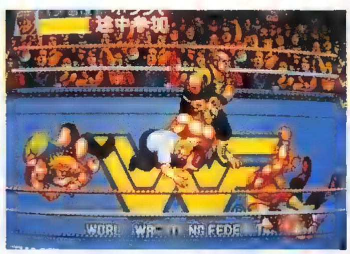
この分野はテクノスジャパンが強い。



リングの王者（88　コナミ）タッグマッチ主体のプロレス。テーブルバージョンとアップライトバージョンでは難易度にかなり差がある。



チャンピオンレスラー（89　タイトー）基本的にはシングルマッチだが、タッグマッチもできる。ボタン連射＋レバーをぐるぐるまわしてパワーをためることができる。



WWFレッスルフェスト（91　テクノスジャパン）テクノスジャパンのプロレスゲームの頂点に立つ。タッグマッチとバトルロイヤルが選択できる。連射があまりいらないのもプロレスゲームではめずらしい。



レッスルウォー（89　セガ）斜め見下ろしタイプだが、敵とは上下に組む一風変わったスタイルである。超連射が必要。

ボクシング

ボクシングものは、視点の位置により4つのタイプに分類できる。

まずは奥行きのない2Dタイプ。このタイプはパンチを上下に打ち分けるものがほとんど。

そして斜めから見下ろしているタイプ。レバーで選手を動かしボタンはストレートとアッパー（フック）というのが主流である。

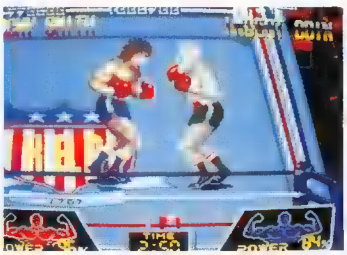
また、完全に上から見下ろしたものもある。操作などは先ほどと同様である。

そして、自分が前にいてボディが透けている3Dタイプがある。このタイプが一番リアルでキャラクターとの一体感がある。

とにかく、ボクシングは実際に存在するものなので、タイプにこだわらずに出てくるであろう。



ヘビーウェイトチャンプ（76　セガ）後に2代目がデビューするが、操作方法は2代目の操作を片手でやるといった感じ。「体汁」ゲームの元祖。



ハードパンチャー（88　コナミ）斜め見下ろしタイプのもの。ボクシングの合間にトレーニングができ、能力を上げることができる。



スーパーパンチアウト（84　任天堂）元祖がグレードアップしたものだが、ボクシングというより異種格闘技といった感じ。画面のプレイヤーと一体になって操作できる。個人的に、これを上回るボクシングものは出ないのでは？と思ってしまうくらいの秀作である。



バウンドフォーパウンド（90　アイレム）完全に上から見下ろしたタイプのもの。このタイプは、このゲームが出るまでなかった（ボクシングに限る）。



相撲

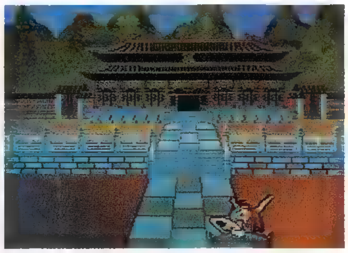
ほとんど数が出ていないがいちおう触れておこう。
2機種しかないのだが、いずれも連射が必要とされる。今は相撲がブーム(!?)なのでこれから出てくる可能性もなくはない(ファミコンならあるけど)。



大相撲(84　データイースト)カセットシステムのものである。演出として、勝つと懸賞金がもらえる。時代を先取りしすぎた!?

1対1

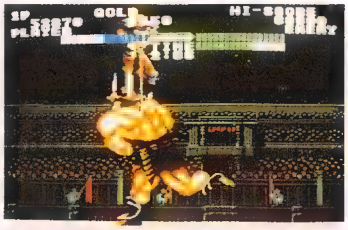
これは、ストIIに代表される奥行きのない2Dタイプが主流である。また、奥行きのある3Dタイプもあるが、プロレスものと思ってよい。
昔は小技で体力を少しずつ減らすタイプがほとんどであったが、最近では必殺技や、大技で一気に体力を減らすものが主流である。



イーアルカンフー(85　コナミ)中国拳法を舞台にした元祖1対1の格闘ゲームである。レバーとボタンの組み合わせで技を出す。ちなみに2つバージョンがある(見た目は同じ)。



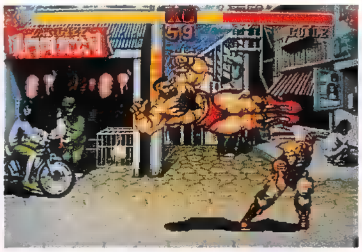
空手道(84　データイースト)レバー2本で操作する。とにかく攻撃を当てると1本となり2本先取で先に進める。最後には名人の称号が与えられる。



ファイティングファンタジー(89　データイースト)本当は剣闘アクションだが、やっていることは格闘ゲーム。武器やアイテムを買ってパワーアップすることができる。



ストリートファイター(87　カプコン)異種格闘技ともいえるが、超硬派のゲームである。圧力センサーによって、力の強さで技の強さが違ってくる。後にテーブル台でもできるようになった。



ストリートファイターII(91　カプコン)もはや言うことがない。ダッシュとなって、さらに頂点を目指す。

1対複数

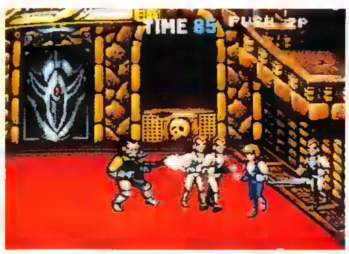
このジャンルは、最近最も多いものである。
古くは奥行きのない画面で左右からドッと敵が攻めてくるタイプが主流で、そのうち敵が上下にいてプレイヤーも上下に移動できるタイプも出てきた。
しかし、このジャンルを一気に有名にさせたといえば、「熱血硬派くにお君」「ダブルドラゴン」があげられる。いずれも、奥行きのある3D画面で、プレイヤーを8方向レバーで操作して、レバー・ボタンの組み合わせで技が出るというタイプだ。プロレスゲームの舞台が街に移ったといった具合である。
そして追いうちをかけるように「ファイナルファイト」の登場である。それまでの動作に、組んで投げの要素が加わり、ただ「なぐる」だけではなくなり自由度が広がっていったのである。
また、このジャンルには最初から武器を持っていたり、落ちている武器を拾って攻撃できたりと、いろいろなことができる。さらに忘れてはならないのは面ごとにボスがいるということ。この闘いが熱い!!
このジャンルはこれからも出続けるだろうが、目の肥えたプレイヤーが増えてきたので、よほどしっかりと作られない限りはヒットが望めないであろう。



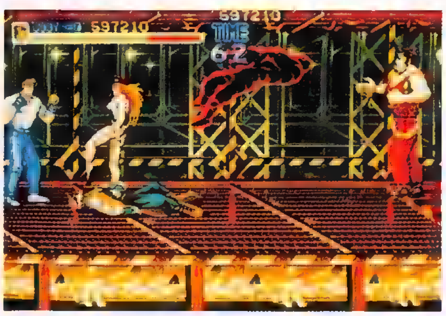
スパルタンX(84　アイレム)映画をもとに作られたのだが、内容を見る前に作ってしまったためにこういうゲーム内容になってしまったらしい。左右から敵が攻めてくるタイプの元祖。



熱血硬派くにお君(86　テクノスジャパン)ツッパリ学生が主人公のもの。ボタンが左・右攻撃・ジャンプと独特。先の面に進むとピストルで撃たれて即死することもあり。



ダブルドラゴン(87　テクノスジャパン)バイオレンスアクションと呼ばれたのはこのゲームから。ひじうちだけで全面クリアも可能。高い所から画面外に落ちると即死。2Pで全面クリアすると生き残りを賭けて対戦に。



ファイナルファイト(89　カプコン)AMショーではストリートファイター'89であったが変更されてしまった。「投げる」という要素が加わったのはこのゲームから。第4回ゲーメスト大賞受賞作。



忍者龍剣伝(88　テクモ)アメリカで忍者が闘うというもの。操作がボタン付きレバーにボタン2個とかなり特殊。とにかく、演出がブッ飛んでいる。

それは男のロマン!!

必殺技ベストテン

栗原桃郎

ド肝を抜く破壊力、
意表をついたネーミング!!
必殺技、それは
格闘ゲームの究極の姿だ!!

1位 昇龍拳（ストリートファイターⅠ）

●必殺度……93
●ドラマ性…96
●破壊力……一撃必殺!!


当時は出し方が謎だった。

最強の必殺技。この名を冠するにふさわしい技が、昇龍拳をおいてほかにあるだろうか？いかなる攻撃をも撃破する目のくらむような強さ、そして実在の技をモデルにしたといわれる、名前そのままの美しさ。なによりも、〝奥義〟の神秘性を秘めている点で、これ以上の必殺技はない。修行の果てについに会得しうる技、まさに男のロマンの結晶なのだ。あえてⅡでなくⅠの、というのもそのためである。

2位 ひじうち（ダブルドラゴン）

●必殺度……99
●ドラマ性…3
●破壊力……地道に最強


頭突きをまじえるのが通。

ゲーム史上、もっとも地味でありながら最強の技といえばこれだ。ズバリ、これだけでクリアできてしまうのだ。とにかく当たり判定がデカイ。出ている時間も長い。わらわらと追いすがる敵を、おもむろにパッツン、パッツンと倒していると、なにやら罪悪感と不条理なおかしさを覚えたものだ。マンガ的なかっこよさはカケラもないが、とにかくよく使われ、知られた必殺技だろう。

3位 ダイナマイトパンチ（ダイナマイトデューク）

●必殺度……95
●ドラマ性…74
●破壊力…視界すべてを灰に


気合い一発。白熱する画面!! 渋いゲームだ。

回数制限があるのでいわゆるボンバーに近いが、右腕をサイボーグ化した主人公が気合と共にぶちかます、というのが気分的にはやはり必殺技だ。一応画面中の敵にダメージを与えるが、パンチが直接あたればさらに破壊力大。戦車やヘリも一撃である。ダイナマイトキックなんていう秘技もあった。

4位 フライングパイルドライバー（ファイナルファイト）

●必殺度……82
●ドラマ性…69
●破壊力…頭蓋骨陥没


喰らいたくない技No.1でもある。超痛そう…。

痛々しさNo.1の大荒技だ。相手の頭を股の間にはさみ込み、高くジャンプして地面にたたきつける。しかも下はコンクリ、相手はただの人間。なぜそこまで!!といいたい。同様の技はロボレス2001やデスブレイドでも登場する。いずれも空中高くから落ちるド派手なもので、気分はもうゆでたまごである。

5位 首切り投げ（忍者龍剣伝）

●必殺度……45
●ドラマ性…72
●破壊力……頸椎破損


すもう取りを投げる感覚がたまらんのどした。

超あやしげな忍者が使う技。相手を飛び越しざまにその首をつかみ、だぁーと放りなげてしまう。本当にこんな技が出せるのか？実際あまり使えないのだが、この技のすごいところは、ボスだろうがなんだろうがぜんぶ投げられてしまうところだ。このヤケクソぎみの一途さが、我々を感動させてやまないのである。

6位 ヘッドバッド（新入社員とおる君）

●必殺度……2
●ドラマ性…89
●破壊力…将来性と引き換え


写真はヒップアタック。若いなとおる君。

ただのヘッドバッドである。だが、それを一介の新入社員が部長にくらわせているのだ。理由はといえば、会社を抜け出て彼女とデートしたいがため。あまつさえ、ヒップアタックまでも!!何を考えている、とおる君。社会性やモラルまでも破壊するこの一撃は、永遠に我々の記憶にとどまりつづけるであろう…。

7位 キンケリ（クライムファイターズ）

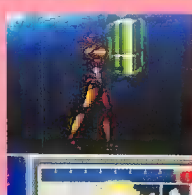
●必殺度……1
●ドラマ性…99
●破壊力…男としての幸福が


俺は男だ!!と実感せざるをえないこの一瞬!!

けっして派手ではなく、破壊力があるわけでもないが、その深刻さと共感の強さでは他にひけをとらないのがこの技だ。ねらって出るものではないので事故に近いが、鋭い金属音と飛びはねて苦しむキャラの姿に涙した人は多いはず。女三四郎という柔道ものでは、技のひとつとしてあった。反則だぞ!!

8位 オッパイミサイル（ギャラクティックウォリアーズ）

●必殺度……20
●ドラマ性…60
●破壊力…TNT火薬1t分


昔のゲームなんで、写真がないのです…。

波動拳や「功里金団」のぐーちょき波に代表される、いわゆる「飛び道具」である。邪道ぎりぎりでありながら、あまりに安直なネーミングといったいどこから補給されるのか？という謎があいまってなんともいえぬ印象を残す。その背後には、アフロダイAのイメージが重なっていることはいうまでもない。

9位 ハンギングネックブリーカー（ザ・ビッグプロレス）

●必殺度……80
●ドラマ性…10
●破壊力…窒息、チアノーゼ


これも写真なし。こいつが出してくるのだ。

ある程度時間がたつと敵が真っ赤に怒ってしかけてくる反撃不可能な大技。終わってくれといわんばかりのこうした攻撃は、他のゲームでもときどき見かけるが、その元祖といえる技だ。プレイ中はとにかく「汚ねぇ〜!!」と叫ぶしかないが、あとになってみると妙に記憶に焼きついているから不思議なものだ。

10位 えびぞりアタック（ニンジャコンバット）

●必殺度……？
●ドラマ性…30
●破壊力……腸捻転


こいつは一見の価値があるぜ。超ゆかいだ!!

はたして効果があるのか、という意味では破兆の手前投げ同様存在意義のわからない技だが、とにかく笑える。涙でモニターが見えない、とはこのことである。轟音を発してすっとぶ主人公の姿は、本人が真面目なだけにおかしい。キャラによってポーズが違うのもスーパーいかす。こんな必殺技があってもいいでしょ。



大きいことはいいことだ 肥満体ベスト10

たらふく食ってはいるが太らない男………C.LAN

独断万歳

アクションゲームには欠かせない敵キャラがいくつかある。その1つが太っちょ肥満野郎だ。

このページでは、そんな彼らにスポットを当てて順位までつけてみた。心して見るがいい。

判断基準は〝いかに無意味に太っているか〟だ。太っていても背が高く筋肉モリモリの奴ならば、巨漢ではあっても肥満体とはいえない。皮下脂肪の厚さ、そして見た目のインパクトが最重要視される。

古いゲームから最新のゲームまでいろいろな太っちょがいたことを再確認してほしい。

なお、1つのゲームでは必ず1キャラに絞ってノミネートしている。

いよいよ順位発表

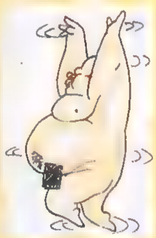
第10位　マービン（キャプテンコマンドー）

小さめのキャラではあるが、その太り方とインパクトには目を見張るものがある。

性格も極悪で、頭突きで突っ込んできたり火を吹いたりと手に負えない。

同ゲームでの〝ドッペル〟もかなり肥満しているが、その本体に関する印象が薄いのでランクインできなかった。■





第9位　E・本田（ストリートファイターII）

相撲取りが肥満しているのはあたり前といえばあたり前だが、本田を使う人ならば「こいつ本当に太えなあ」と思ったことが一度はあるはずだ。移動の遅さやジャンプでの飛び道具のよけにくさは絶品である。本田の肥え太った体を今一度確認してもらいたい。

第8位　ブッチュー（イーアルカンフー）

おそらく知らない人もいると思われる。イーアルカンフーは85年発売のコナミの格闘ゲームで、ファミコンやMSXにも移植され、「WU（ウー）」と名を変えて登場している（かなりアーケード版とは異なるが）。

第7位　覆面野郎（クライムファイターズII）

やっていなかった人にはピンとこないかもしれないが、写真を見てもらえればその肥満ぶりがわかってもらえると思う。こいつを倒してケリを入れたときの生々しい悶絶は必見だ。

第6位　忍者龍剣伝の力士（忍者龍剣伝）

とにかく凄まじい。大きさ、太さ、耐久力などどれをとっても肥満体として申し分ない。

こいつ以外にも素晴らしい太っちょがこのゲームには存在するのだが（丸太をもった奴）、この力士のインパクトを破るには至らなかった。

第5位　闘神ブレイザーズの太っちょ（闘神ブレイザーズ）

見た目のインパクトが凄い。どうしたらこんな太り方ができるのかと感心してしまう。この独特のグラフィックセンスに匹敵する太っちょはそういないだろう。本当に凄い。





第4位　フー（虎への道）

87年発売のゲームだが、当時としては非常に美しいグラフィックを誇った。このゲーム内にはたくさんの肥満体が登場するが、その中でもインパクトという点でこの「フー」は他を圧倒している。

普段はやせた小男なのに、突然ぶわっと腹をふくらまし上昇する様は、格闘ゲーマーなら必見だ。



第3位　ロッキー熊五郎（スーパーパンチアウト）

3D視点のボクシングゲーム「スーパーパンチアウト」。84年に任天堂から発売された名作である。

5人の敵と戦うのだが、その1人目が「ロッキー熊五郎」である。こんな奴がよくボクシングの選手になれたものだ。

巨漢に近い部分もあるが、改めて見ると、本当に太っている。ぜひ見てほしい太っちょではあるが、今も残っているところはほとんどないであろう。

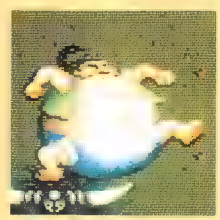




第2位　ビルブル、ワンフー、グラハム・オリバー（ファイナルファイト）

肥満体のキャラで、これほどゲームに溶け込んでいる奴も珍しい。妙に足が高く上がる蹴りや、「ヘヤッ」の声とともに突進してくる様には笑みさえこぼれる。

グラフィックがよく描き込まれているせいかもしれないが、本当にいそうなのが怖い。



第1位　カルノフ（カルノフ）

最優秀肥満大（体）賞はカルノフに決定。インパクト、肥満度などどれをとっても凄まじい。そしてゲーム名までカルノフ。こいつをおいてほかに大賞はありえない。

カルノフの凄いところは、こんな奴がマイキャラだというところだ。口から火を吹き、高く軽やかに跳躍する肥満体カルノフ。カルノフは、87年データイーストから発売されたゲームだ。あまりに凄いキャラのために臥竜列伝やトリオザパンチでは敵キャラとして登場している始末だ。





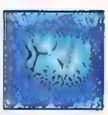


番外編

ここでは、アクションゲーム以外や、納得はできるけどランクインできなかった肥満体どもを紹介しよう。

・ブタシオ、ハリセンボン（パロディウスだ！）

おなじみの奴らだ。共にユニークかつ変だ。



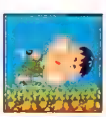
・おたふく太郎（快傑ヤンチャ丸）

こいつは肥満体ではないが、顔が異常に丸く太くでかい。この顔に見合う体格だったらさぞかし巨大であろう。



・ヴァイフ（グラディウスIII）

プチモアイかと思いきや、いきなりふくれっ面モアイに…。これを見て驚かない奴はおるまい。



強さこそ正義だ！

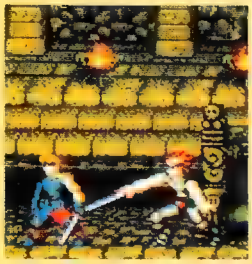
ボスベスト10

ボスのボスたるユエンはただひたすら強いこと、これにつきる。ここに登場するボスはまさにそのようなボスだ。十分堪能してくれ。

石井ぜんじ＆助っ人多数

1位 剣王（闘いの挽歌）

ほとんど個人的思い入れで1位に輝いた。とにかく初めに戦うと、あっという間に3秒で死ぬ。すさまじい剣の振りの速さに唖然とすること間違いない。強さに格調すら感じさせる、カリスマ性の高いボスである。



最強のパワーをみせつける剣王。

2位 ソドム（ファイナルファイト）

2面のボスにしてはまさに最強。2面にこんなボスがいていいのかと世の中の不条理に怒りを爆発させたくなる。奴のタックル・変位抜刀霞斬りは超強力だ。タックルをかわせないものに死あるのみだ。



ショルダーアタックが強烈なソドム。

3位 グレートガイダー（クロスブレイズ）

これぞ魔神と言うべき、デザイン・グラフィック的にものすごーいインパクトのある敵。ゲーム性なんて関係なく、雷を起こしながら首を伸ばしてくるさまは他のボスを圧倒する。一回も見たことのない人は、絶対見ておこう。ちなみに5面ボスのオクトパスも最高。



まさに魔神

4位 ブル（アーミーナイフ使い・クライムファイターズ）

最終面のひとつ前のステージ（7面）のボス。実はラスボスより強い。近寄る者はアーミーナイフで「くるりん、グサグサ」と刺し殺してしまう。跳び蹴りで間合いをつめて攻撃しなければならないが、ほとんど一発勝負の世界だ。



このナイフの使い方がすさまじい。

5位 ジェノサイド（キャプテンコマンドー）

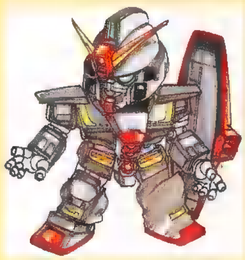
こいつも科学者だが、いかにもパワーがありそう。問答無用の火炎・冷凍波動拳、つかみたたきつけ攻撃など、まったく寄せつけない。スキが全くないのがまたにくらしいという強敵だ。



はど～けんでスキができないジェノサイド。

6位 サイコガンダム（SDガンダム）

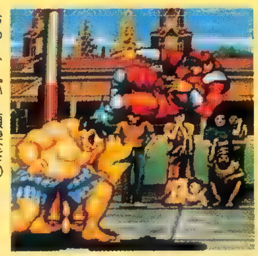
アーケードに出てくるこいつはMK－Iの方だが何といってもその攻撃が非常に印象的だ。腹からのゲロゲロ弾の前に粉砕されたガンダムが何機いたことか…バンプレストさん、シリアス編ではぜひMK－IIもよろしく!!



イラストでスマン！サイコガンダムだ。

7位 ベガ（ストリートファイターII）

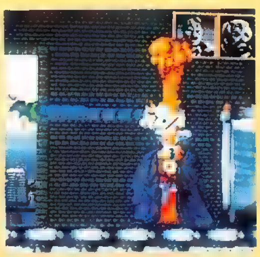
初めにベガと闘ったときの強さはすさまじかった。ダブルニープレスでピヨらされ、なすすべなく敗れていった多くのファイターたち。しかし今やベガも落ちるところまで落ちた…という感じだ。ニューバージョンでの復活が怖い。



今やスーパー頭突きのマト、ベガ。

8位 爆田博士（ベラボーマン）

最後の大ボスが実は科学者だったというパターンも結構ある。科学者だけに、変テコな攻撃をしてくる奴が多い。爆田博士もその例で、首だけになっても攻撃してくるしつこい敵だ。



とてもきれてるボス、バクタ博士。

9位 みすず（熱血硬派くにおくん）

唯一の女性キャラとして、異彩を放っている。とても女とは思えないその体格と容貌。ヤツの体当りには、思わず、逃げ出したくなる迫力十分のボスだ。



みすずがいなくてゴメンー許してくれ。

10位 ドッペルゲンガー（デスブレイド）

名前のとおり、主人公と同じ姿に変身する。同じ姿形なのだから攻撃力も同じかというと甘い（特に必殺技）。おまけに時間がたつと全く同じ色になってしまい組み合うと見わけがつかない。タイミング＋連射命の一般人泣かせのキャラクターだ。



最近ハヤリのドッペルゲンガーだ。

ストII対戦大会

夢の2本立てだ!!

第5弾 山形編



観戦用に設置されたモニター。この配慮がうれしい。

㋘屋宅配便ストII対戦大会も今回で5回目。これまでは関東近辺に絞って出張してきたが、ぜひうちにもという熱いコールに応え、山形はジャック&ベティ七日町店におじゃますることになった。

ひとくちに山形といっても、東京から直線距離でも300km。当日に万全の態勢で臨むため、前日に山形入りして宿をとることにした。

いざ山形へ

対戦メンバーは山河悠理、YOU・A、かるの3人。これに㋘屋販売員の4人を加え、合計7人が車2台に乗り込み、11月22日午後2時、東京を出発した。

車は高速東北自動車道をひた走る。ときどきサービスエリアに入るたびに、空気が冷たくなっていくのがわかる。

夕暮れどきにはもう吐息が白く、凍える体で北に向かっているんだなぁと実感できた。

ほのかな旅行気分にひたりつつ、午後8時ごろ、一行は無事山形に到着。予約の「ホテルさくらんぼ」(なんちゅうホテルや!?)に直行した。

ホテルに着いて夕食後、翌日の打ち合わせと作戦会議をすると、まもなく床に就いた。

翌朝、さわやかな朝日で目覚めた一行は、食事も早々に済ませ、皆の待つジャック&ベティへといざ出発した。



今回はナイストをはじめ、ビデオの人気が高かった㋘屋出張版。まいどあり～。



やや緊張気味のYOU.A(右)。



今イチ自分のペースがつかめなかったかる(右)。後ろではビデオカメラが…。



長旅の運転疲れも感じさせない山河(右)。

ジャック&ベティ七日町店は山形市の郊外にある。駅からの距離はちょっと遠いが、店内は実に明るい雰囲気の都市型ゲームセンターだ。ゲーム料金は、メダルゲームを除けば1ゲーム100円で、連射装置はほぼ完備されている。

これは!と思ったのがレゲーコーナー。「ザ・ベストゲームで上位に入ったものを入れてるんですよ」と店長さん談。もう涙モンじゃないですかー。

ちなみに、㋘屋宅配便のときはファンタジーゾーンが入っていたぞ(もちろん(連)付き)。

さて、お店に到着すると、㋘屋出張版とは別のストIIトーナメントの真っ最中だった。はるばる仙台からやってきたという遠征組もいて、白熱した闘いが繰り広げられていた。拍手と大歓声の中、トーナメントの優勝者が決定。その余韻もさめぬ間に、㋘ストII対戦大会は開始された。

このとき、この瞬間のためにやって来たのだと思うと、㋘3人の顔にはいつになく緊張の色がうかがえる。それでも日ごろの練習の成果を出し切って、1人1人丁寧に闘っていった。

勝っても負けても、「ありがとうございました」と一礼して席を立つ対戦者。とてもすがすがしい気分になる。やはり対戦はこうでありたいものだと強く感じた。

結局、3人で合計40人と対戦した。



闘い終わってすがすがしい笑顔。「勝ってもおごらず、負けてもいじけず」これですよ、これ。

闘い終わって…

山河は12勝2敗、YOU・Aは12勝1敗だった。かるは、本人いわく「ほとんど全敗といっていいくらい負けた」。台のせいにするのはよくないが、レバーのクセがかるにはよくなじまず、本来の調子が出せなかったようだ。

対戦大会が終わって、大盛況だった㋘屋出張販売も店じまいを始めた。販売員まもやんはホクホク顔で言う。「いや～お客さんがたくさん来てくれちゃって、忙しくて困ったよ。今日はビデオがよく売れたねぇ～」。ビデオの品切れが続出したらしい。買えなかった人、ごめんなさい。

出発の準備が整う。たくさんのお客さんたちに見送られながら、㋘屋号と山河のAE86は小春日和の山形をあとにした。

(YOU・A)



仙台からのお客さんもいました。みなさんおつかれさま。

ゲ屋&宅配便 with

ゲ屋 ストII対戦大会だ

ゲ屋で行われたストII対戦大会は、ついに決勝が行われることとなったぞ。当日はすごい熱気で、来てくれた人は大変だったと思うけど来てくれてありがとう。いつかこの熱気を再び盛り上げたいね。



3回の予選が行われたのだ。


C・LANとYOU・Aの解説なのでした。

結果のほうは以下に紹介するので、よろしくー

本戦までの熱い闘い

第1回大会は、11月23日に行われた。全員勝ちに来ている様子がまざまざとうたがわれ、ほとんどがガイル・ダルシム・春麗。

しかし甘くはない。ガイルは甘さをつかれ、春麗とリュウ・ケン使いの鍛え抜かれた一瞬の逆転技に次々と沈没。結局、栄光は春麗の手に。

あと、残りは16人。

第2回大会は、秋も深まる12月8日に行われた。遠くから始発電車に乗ってやってきても間に合わないという、すさまじい状況となった。ゲーメスト側としては近所迷惑も考えて徹夜組をいったん解散させたがこのような結果になる。

今回はダルシムが活躍した。ガイルは上位には食いこむものの、なんとザンギエフに行く手を阻まれる。しかし、ザンギはついに決勝でダルシムと当たってしまう。

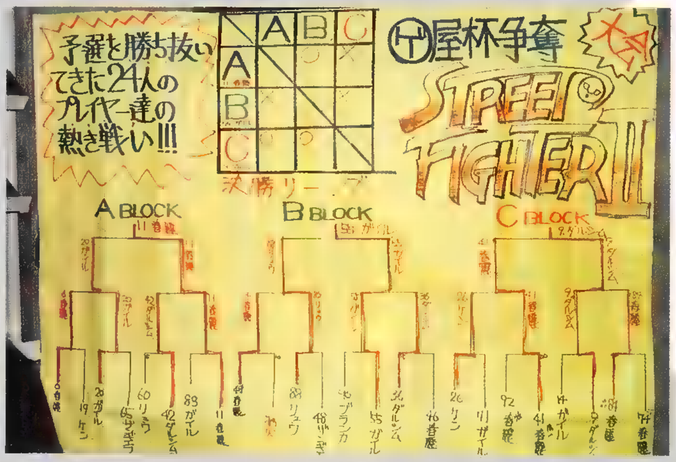
ダルシムのパンチをコンピューター見切りでとびこんで一本取り、場内大騒ぎになったが結局ダルの勝ち。

あと、残り8人。

第3回大会、決勝大会への最終予選は12月22日に行われた。最後のチャンスとあって、まず先着で出場権を得るのが勝負となってしまった。

さすがに待ち疲れたせいか、本番ではダルシム・ガイルなどの受け身キャラは攻めこまれてばりばり負けていく。

決勝は、いかなる戦いでも必ずリュウを選ぶリュウ使いと、ガイル2人をつぶして勝ち上がったザンギエフとの戦いに。3本目、ザンギエフに星が出たところをリュウのとびげりアッパー昇龍拳さく烈と思いきや、アッパー昇龍拳がガードされつかまれて逆転勝ちに。



春麗・ガイル・ダルシムで決勝リーグが争われた。


おーいオレもとってくれよおー。

そして決勝戦

第1回から3回まで勝ち抜いた24人の猛者がトーナメントを行い、3人まで絞られる。残った3人で総当たり戦を行い勝者を決めるという方法でいよいよ頂点が決まる。

期待されたザンギエフの2人は、あえなく一回戦で春麗とガイルに敗退。なかなかレベルが高くなるとスキができない。各キャラそれぞれがつぶし合う。

リュウ使い・ケン使いもかなり勝ち上がったが、あと一歩の所で決勝リーグ入りならず。決勝はブラックダルシム・鉄壁ガイル・百裂春麗の争いとなった。

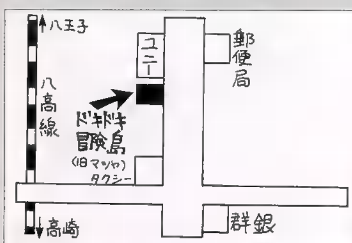
決勝リーグではブラックダルシムが相手の一瞬のスキをついてはめまくり2勝。優勝はブラックダルシムの手に輝いた!

とにかく店内の熱気がすごかったですね。ただみんな騒ぐだけでなく、対戦の通がそろっていました。

大会にエントリーできなかった人、とても残念だったと思います。いつか対戦しましょう。(編集部・ゲロポン談)


しおっぴーと店長による入念な説明。

次回告知

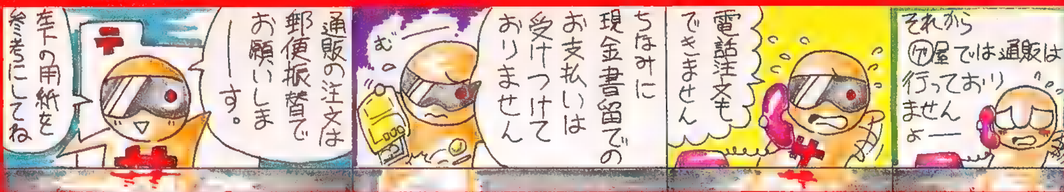


ドキドキ冒険島
藤岡店

2月11日(火)　午後1時から(予定)

☎0274-22-5386　担当　竹越
群馬県藤岡市藤岡416
営業時間　10:00~20:00　木曜定休

(お店から)当店はストIIとレゲーの店で正体はは中古ゲームショップ。名物の100円で4クレジット対戦台が非常に熱い。当日の整理券を配布中です。



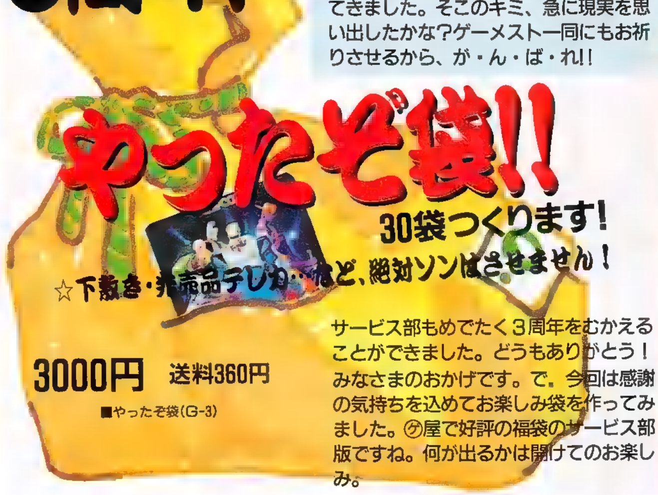
合格テレカ



■合格テレカ(G-2)●1200円・送料サービス

そこのキミ！あきらめるのは。まだ早い。忙しい読者諸君にかわってサービス部が菅原道真公で有名な湯島天神にお参りしてきました。そこのキミ、急に現実を思い出したかな?ゲーメスト一同にもお祈りさせるから、が・ん・ば・れ!!

おかげさまでサービス部3周年!



やったぞ袋!!

30袋つくります!

☆下敷き・発売品テレカ…など、絶対ソンはさせません!

3000円　送料360円

■やったぞ袋(G-3)

サービス部もめでたく3周年をむかえることができました。どうもありがとう！みなさまのおかげです。で。今回は感謝の気持ちを込めてお楽しみ袋を作ってみました。㋗屋で好評の福袋のサービス部版ですね。何が出るかは開けてのお楽しみ。

第5回ゲーメスト大賞大賞受賞記念 ストリートファイターII





ストII 最強テレカセット
(C-13)テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円 送料360円

ストII 最強下敷きセット
(C-12)下敷き12枚・特製ファイル付き
●3800円 送料600円

※この商品のバラ売りはしておりません。



■出たな!!ツインビー下敷き(K-2)●280円 送料1枚175円 2枚以上250円



■出たな!!ツインビー・テレカ上(K-1)下(K-4)



■ゼクセクス・テレカ(K-3)

■テレカ各1000円 送料サービス

ナムコレターセット

発売元／㈱ワールド



Ⓑセット
(22002)
トイポップB&コズモギャングスB

Ⓐセット
(22001)
トイポップA&コズモギャングスA

もう持ってる人もいるかも。買い逃した君はサービス部までどうぞ!

各々 びんせん 8枚 / 封筒 3枚 / レターカード 3枚

●各824円 送料1セット250円 2セット以上360円



出たな!!ツインビー

(V-60)※㋖●6000円

ゼクセクスCD

(01159)㋖●2800円



さてさて、出たツイじゃがのう。まあ、ここに出てくるテクニックはスゴイ。シューターとしての極限じゃのう。見るべし!見るべし。





おおっとう。ゼクセクス。CDとビデオの同時発売だ。やったね、ハつぁん。これもまぁ、出たツイ同様2周目最後まで、収録されてるわけよね。ノーカット、モザイクなし。今や当然だよね。ま、そういうわけでよろしくお買い求めください。



麻雀クエスト

(V-59)※㋭●3800円

ゼクセクス

(V-61)※㋖●6500円

ストリートファイターII ～場外乱闘編～

(V-58)※㋚●6800円



ビデオゲーム史に間違いなく大きな足跡を残しつつあるストリートファイターII。その面白さを120%追求した『場外乱闘編』がとうとう発売された。ゲーメストが完全監修し、ストIIの面白さ、スゴさをあますところなくプレイしているのだ。

さて、麻雀クエストだが、これは得や。ビデオを買った人は抽選でガレージ・フィギュアをプレゼントだ。応募は2月末が締め切りなのでご注意を。74ページにも出てるぞ。

※お詫び：2月号でツインビーのビデオが6500円になっていたのは間違いです。ごめんなさい。通販お申し込みの方には、商品発送時に差額を返金させていただきます。

下敷き

■各250円
(ただし★C-11は280円)
送料1枚175円
2枚以上250円


■パロディウスだ!―天使の降臨(P-2) ■パロディウスだ!―燃ゆる決戦(P-1) ■ストライダー飛竜(C-1) ■ファイナルファイト(C-3) ■冨士弘のワルキューレ(F-3) ■オリジナル春麗(C-11) ■ストII(C-6)

テレカ

■各1000円
送料サービス

■冨士弘のワルキューレ
3枚セット(F-2)
●3500円 送料サービス


■雑君保プ(ZT-1) ■パロディウスだ!―モアイ戦艦(P-4) ■ストライダー飛竜(C-2) ■春麗(C-8) ■オリジナル春麗(C-9) ■オリジナルストII(C-10)

オリジナルグッズ

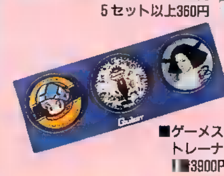

■ストII レポートパッド
(C-5) ●300円 送料1冊250円
2冊以上360円


■ストIIカンペンケース
(C-7)●600円 送料1個250円
2個以上360円


■ゲーメストバインダー
(B-1)●800円
送料1冊360円
2～4冊730円
■冊以上880円


■オリジナルテレカ
ケース (G-1)
●1000円
送料2冊まで250円
3冊以上360円

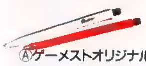

■■士弘のワルキューレ
レターセット(F-1)
●600円
送料2セットまで250円
■セット以上360円


■オリジナルバッジ
セット (B-2)
●500円 送料4セットまで250円
5セット以上360円


■ゲーメストオリジナル
トレーナー (W-1)
■3900円(送料600円)

サービス部 ゴールドチケット・サービス

毎度ありがとうございます。通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いて。点数分のチケットを同封して封書で「サービス部」までお申し込みください。


Ⓐゲーメストオリジナル
シャープペン&ボールペン
☆10点

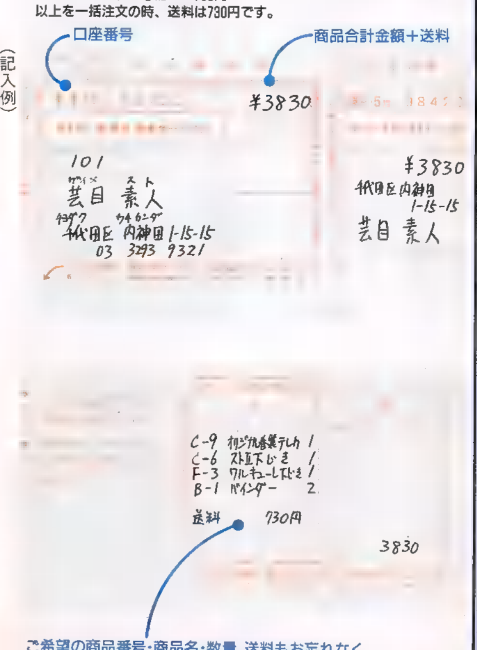

Ⓑゲーメストタオル
☆40点


Ⓒ㋘屋&サービス部テレカ
☆20点

ゲーメスト読者サービス部 通販お申し込み方法

■本誌に付いている別紙の払込通知表、または郵便局の通知表でお申し込みください。
■ご注文からお届けまで2週間ほどかかりますのでご了承ください。
■商品によりお届けするのが1カ月以上かかる場合があります。
■返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
■価格は税込みです。
■ビデオ※はVHSのみ。
■ビデオ・テレカは送料サービス●CD／1枚→250円
2枚(2枚組)～3枚(3枚組)→360円 4枚以上→400円
☆たくさん商品を買った時にはその中から一番高い物の送料分を送ってね。
(例) テレホンカード……サービス。下敷き2枚……250円、
バインダー2冊……730円
以上を一括注文の時、送料は730円です。

(記入例)



ストIIニューアイテムセット

(SN-1)(オリジナル春麗下敷き・オリジナル■■テレカ・オリジナルストIIテレカ)
●2200円 送料1セット250円
2セット以上500円
☆おまけにNEWストIIノートが付いてきます



ストIIステイショナリーセット

(SC-1)(レポートパッド・下敷き・カンペン)
●1100円 送料1セット 360円
2セット以上500円
☆ステイショナリーセットには、おまけにストIIノートが付いてきます。


■コットン・テレカ(S-1)●1000円 送料サービス

新発売



お知らせ

「なかなか、㋘屋まで行けない」というご要望に応えて、今月から、今までは㋘屋でしか買えなかったグッズの通販取扱いを開始します。誌面での紹介は少ししかできないけど、毎月少しずつ紹介していくのでよろしくね。


■グラディウス(012005) ■イースII A(12022) ■バブルボブル(12014) ■ダライアス(12012)

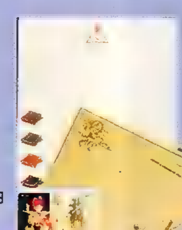
下敷き

●各206円 送料1枚175円
2枚以上250円


■ザ・リターン・オブ・イシター(14013) ■ダライアス(14007) ■イースII(14001)
■アウトラン(14006) ■ファイナルラップ(14015)

キャラクター・ウォーレット

●各1236円 送料1コ175円
2コ以上250円


■イースの通信具(12018)
●1442円 送料1セット250円
2セット以上360円

■ザ・リターン・オブ・イシター
トレジャーボックスII A(12024)
(カンペン・消しゴム・えんぴつ6本)
●979円 送料1セット360円
2セット以上600円

■源平討魔伝三種の神器(12026)
(カンペン・消しゴム・えんぴつ6本)
●979円 送料1セット360円
2セット以上600円




■イースのパスケース(12020)
●1236円 送料1コ250円
2コ以上360円


■イースの貯金箱(14005)
●1957円 送料1コ360円
2コ以上600円

発売元／■波新聞社

ちゃら子の VIDEO & CD 情報



月間TOP10　11/20〜12/19集計

	順位	番号	タイトル	ポイント		価格
ビデオ	1位	V-53	ストリートファイターII ※	139Pts	㋚	5800円
	2位	V-54	ナイトストライカー ※	72Pts	㋖	7000円
	3位	GV-1	ファイナルファイト ※	56Pts	ー	7800円
	4位	V-55	ワルキューレの伝説 ※	44Pts	㋖	4000円
	5位	V-48	グラディウスIII ※	33Pts	㋖	6500円
	6位	V-10	コナミシューティングベスト	22Pts	㋚	9476円
	7位	V-9	グラディウスII	17Pts	㋚	3378円
	7位	V-47	パロディウスだ! ※	17Pts	㋖	4000円
	9位	V-50	TVゲームの歴史〈ナムコ編①〉※	11Pts	㋚	3800円
	9位	V-51	TVゲームの歴史〈ナムコ編②〉※	11Pts	㋚	3800円
CD	1位	01149	ストリートファイターIIイメージアルバム	347Pts	㋚	2500円
	2位	01148	パーフェクトセレクショングラディウス	74Pts	㋖	3000円
	3位	01154	メガセレクションII S.S.T.BAND	58Pts	㋚	2500円
	4位	01150	戦国伝承/クロスソード	50Pts	㋚	1500円
	5位	01147	名盤ニンジャウォーリアーズ	33Pts	㋚	1500円
	6位	01155	デスブレイド	31Pts	㋚	1500円
	7位	01141	コットン	29Pts	㋚	1500円
	8位	01123	ストリートファイターII	16Pts	㋚	3500円
	9位	01133	出たな!!ツインビー	11Pts	㋖	2800円
	10位	01152	サンダーゾーン	10Pts	㋚	1500円


■ストリートファイターII


■ナイトストライカー


■ファイナルファイト

今月の総評

強すぎるストII2冠王

ビデオ編

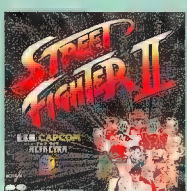
根強い人気のストリートファイターII、またもや1位ですね。つい先日、場外乱闘編も発売されて爆発的に売れているので今後も楽しみね。

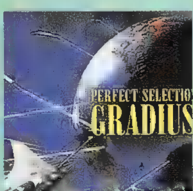
今月は定番がほとんどですが、その中でもグラディウスIIに注目。ここのところ人気があるんですよ。よく見るとコナミシューティングベスト、グラディウスII、IIIと3つどもえでTOP10入りしてるのね。

CD編

あたりまえのようにストIIイメージアルバムが第1位。オリコンでも高順位なのよね。フルアレンジアルバムはパーセレグラディウスにしてもクオリティが高いです。リスナーの手応えも強いし。ただ、売れるかどうかの問題になるとどうしてもメジャーな人気の高いゲームのアルバムになっちゃうのは仕方ないですね。

実は12位に先ごろ発売された女神転生I、IIが入っています。よーしよしって感じね。私は今またためがてんIIをやってるのです。現在レベル58です。東京編の3Dダンジョン、アスタロート城のBGMが好きです。


■ストリートファイターII イメージアルバム


■パーフェクトセレクション グラディウス


■メガセレクションII

㋐=アルファ ㋚=サイトロン ㋖=キング ㋪=ビクター ㋭=ポリスター ㋔=アポロン

今月のこの1枚

戦国伝承/クロスソード

おかげさまでTOP10入りも果たせましたが、店員A、Bはこのくらいでは満足しませんわよ。まだ聴いていない人はぜひぜひひいきにね。

そして2月中に戦国伝承/クロスソードをお買い上げの方にささやかなプレゼント、特製シールをさしあげます。店員A、Bの手作りよ♡

さあ夢はでっかく1位に届くことよ!


■戦国伝承/クロスソード (01150)㋚●1500円

ファンに応えてコナミレーベルキング特集!!

パーセレシリーズ、千両箱など企画がナイスなキングレコードのCDをふり返ってみましょう。私のお気に入りはこの3枚だ!

悪魔城ドラキュラ ファミコンベスト

悪魔城伝説はかなりきてます。時計台のBGMがナイス。

サンダークロス

サンダークロスは全曲好き。なんか好き好きいってばっかりだな。まあいいや。

スナッチャー

ゲームが泣けます。かっこいいです。CDもドラマ風な仕立てになっていておもしろい。こういう雰囲気って好みなの。映画のブレードランナーが好きな人だったら多分好きになると思うよ。

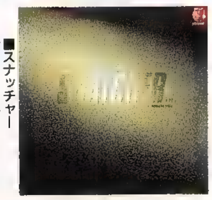
商品番号	商品名	定価
01133	出たな!!ツインビー	2800円
02001	ラグランジュポイント	2500円
01074	サンダークロス	2843円
01069	グラディウスIII	3000円
01070	交響詩グラディウスIII	3000円
01076	パロディウスだ!	2800円
01160	P.S.パロディウスだ!	3000円
01086	コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション VOL.2	2800円
01161	コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション VOL.3	2800円
01162	コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション VOL.4	2800円
01163	矩形波倶楽部	3000円
01146	コナミ・エンディングコレクション(2枚組)	3300円
00001	悪魔城ドラキュラ(FC)	2800円
01151	P.S.悪魔城ドラキュラ	3000円
00002	がんばれゴエモン	2800円
00003	魍魎戦記摩陀羅	1800円
00004	MA・DA・RA	3300円
00005	MADARAスペシャル	2800円
00006	スナッチャー	2843円
00007	P.S.スナッチャー&SDスナッチャー	2800円
00008	ソリッドスネークメタルギア2	1500円
00009	スペースマンボウ	1500円

※今月はアーケード以外のVGMリストもご紹介します。サービス部へのお申し込みは商品番号と商品名をお間違えなく。品切れの場合は取り寄せに時間がかかりますので、ご了承ください。



■悪魔城ドラキュラ(FC) (00001)●2800円


■サンダークロス (01074)●2843円


■スナッチャー (00006)●[illegible]843円

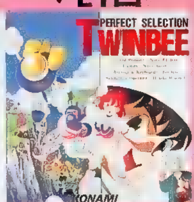
2月の新作

▼25日



■〜アリスソフト美少女大集合〜 クミコ/シィル/舞子の??ワールド(仮題) (02001) ㋭●2800円

▼21日

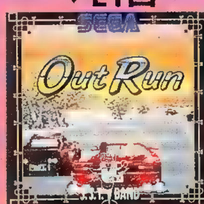


■パーフェクトセレクション ツインビー(01166) ㋖●3000円

▼21日

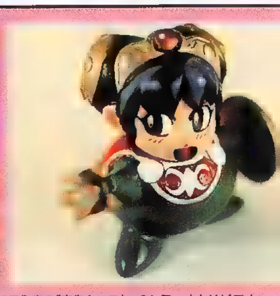

■サイトロン ゲームミュージック 年鑑1991(01165) ㋚●3500円(2枚組) 特典:ブックレット型ステッカーシート

▼21日



■名盤アウトラン(01164) ㋚●1500円


■麻雀クエスト・LD(L-59)㋭●3800円



☆突然の3Dコーナーではありません。1月25日発売の「麻雀クエスト」のLD、またはビデオの応募券を送ると抽選で10名に当たるというガレージ・フィギュアのご紹介です。カワイイでしょ!

ゲ屋 瓦版（かわらばん）

第13号

編集人：古葉憲一
ゲ屋瓦版
1992年(平成4年)
2月1日(土)



店員にチョコを贈ろう!!

テーマソング

（石丸電気風）

♬ゲ屋〜ゲ屋〜ゲームのことならゲ屋本店♪

ゲ屋本店は内神田♬でっかい……いや……でっかい……いやその……そんなにでかくないかな……ううっ（泣）。

NaZoプロジェクトの鈴木さんサイン会

12月1日(日)、この日は鈴木さんを迎えてのサイン会＋クイズ大会。お客さんもなかなかの入りで、先日発売のパーコレ〝グラディウス〟も売れ行き好調！そこへ登場、鈴木さん。僕はバリバリのロックアーチストを想像してたんスけど、本人はムツゴロウ（人間）みたいな人のよさそうなおじさんでした。

サイン会のあとのクイズ大会も（店長とくいの）ひっかけ問題あり、（店長とくいの）超難度問題ありで盛り上がりました。はい。

SST BANDサイン会



15日(日)はメガセレクションII発売記念ということでSSTのみなさんに来ていただきました。しかしあれですね、あいかわらずSSTの人気というのはスゴイですね。

もう開店と同時にヘニョヘニョに混み、店員もヘニョヘニョになったという…。

今回はライブはナシということで、サイン会とイントロクイズの2本立てでした。

このクイズはSSTのみなさんが用意してくださったものなんですが、これがもう難しいのなんのって。早まわしクイズ、逆回転クイズ、3曲1度にかけて曲名を当てるクイズもありました。

それでもバシバシ答えちゃうんだからすごいよね。もうまいっちんぐってかんじっス。

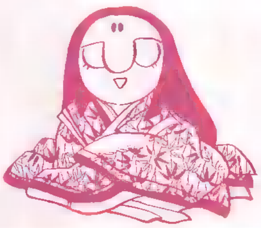


※昨年12月29日に優勝決定戦を迎えた「ストII対戦リーグ」の結果報告は71頁を見てね。

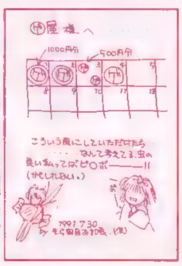
こばちゃまのオススメCD

んどおもほほ———こばちやまざんすうー。今月のオススメはなんでしょねーなんでしょね。

今月は「コナミゲームミュージックコレクション4」ざんすよほほほほほほほほほ。なにがいいってそりゃアータ、サンダークロスIIに決まってんじゃないのさ。ノリノリギンギンもいいとこざんす。買って損なし。熱い曲を求めてるそちにはうってつけ。



鬼がわら通信



▶そら田お加良（仮）さん

☆むむっセコーおばはんみたいなこといっちゃダメだぞ。

2月のイベント

2日(日)〜11日(火)
アイレム・フェア

フェア期間中お買い上げの方にアイレム・ポスタープレゼント。

14日(金)
バレンタインフェア

恒例のチョコプレゼントです♡ミスゲ屋（？）の心からのおもてなしとチョコがキミを待っている。来てね♡

9日(日)・11日(祝)
サンダーブラスター大会

肉体派シューティングのサンダーブラスター、当然のこと、連なしのみでいきます。受け付けは2月7日までにゲ屋店頭にて。

なお、この大会は誌上ゲーム大会（120ページ参照）とも連動しているので、賞品はゴージャスきわまりないです。両日とも午後2時からの予定。

20日(木)〜23日(日)
コナミ・フェア

22日(土) 午後2時から(予定)
NaZo²プロジェクト サイン会&ミニライブ

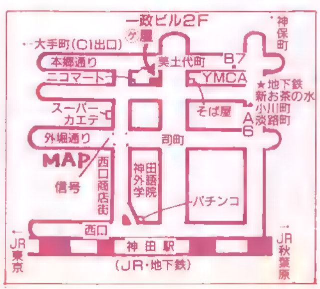
21日の「PSツインビー」の発売を記念して。今度はミニライブもあります。聴きに来るしか！

22日(土)・23日(日)
AOUショー前夜祭

こちらも恒例。25・26日のAOUショーの入場券をゲスタンプ20個たまった人にプレゼント。ただし、数に限りがあるため、なくなり次第終了とさせていただきます。

27日(木)〜29日(土)
AOUショー後夜祭

抽選でAOUショーのお土産をプレゼント。チラシ、パンフ…何が当たるか楽しみに！



ゲ屋専用筐体が入るぞ！

2月の予定
1日〜7日 ストリートファイターII
8日〜14日 ストリートファイター
15日〜21日 R-タイプ
22日〜29日 グラディウスII

変更あったらごめんね。



鉄壁ガイルを打ち破れ！ストリートファイターII ニュービデオ
「場外乱闘編」発売記念特別企画

対ガイル・クラッシュ戦法

©カプコン

この技さえ決まれば勝ちよ。必殺戦法大紹介。

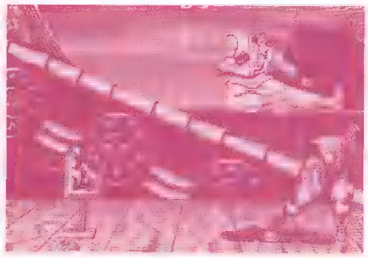
石井ぜんじ

ここでは、ガイルに対して有効な戦法・奇襲を載せてみた。ダルシム以外、まともに戦ったのではガイルに勝てない。奇襲、必殺戦法でガイルに一気にとどめをさそう。

リュウ・ケン編

☆ジャンプ中キックはめ

ガイルもしょせん人の子、寝てしまえば一気に攻めこむことができる。



ガイルの起き上がりざまにジャンプ中キック。

起き上がるところをジャンプ中キックを当て、すぐ投げてしまう。ガイルの間合いの外から投げるような感じでやれば、ガンガンはまる。また、投げとみせかけて足払いも狙える。



ガイルの間合の外側からつかんで投げられる。

ブランカ編

☆中パンチ3段攻撃

ガイルにとって怖いのが、ブランカの中パンチからの3段攻撃だ。



中パンチは、当たれば3段攻撃が必ず入れられる。

ソニックブームを中パンチで跳び越す。ガイルは立ち中キックなどで返そうとしてくるが、失敗しようものなら中パンチ↓立ち中パンチ↓大足払いの3段攻撃が入ってしまう。必ず星が出るのでもう一回3段攻撃を入れればほとんど勝ちだ。

春麗編

☆しゃがみ中足払い連打戦法



投げの後、中キック連打はほとんど尾を出すことができる。

ガイル・クラッシュ・コミュニティー

G.C.C.

ガイルを除いた7人のストリート・ファイターたちが、ひそかに集まり、ガイルを倒すべく議論を重ねていた。

C.LAN

誰もガイルに勝てないのか

丸いテーブルの周りに数人の人影がある。その中の一人、白い道着の男が口を開いた。

リュウ…今日こうして集まってもらったのはほかでもない。あの憎きガイルを潰す術を考えるのだ。まずはみんなに対ガイルの現状を聞こうと思う。本田、君からいこうか。

E・本田…わしでは奴に勝てんでごわす。この体を見るでごわす。

そういうと本田は浴衣を脱ぎ、鋭い刃物で切られたような全身の傷を露わにした。

ザンギエフ…いくらなんでもそりゃひどすぎねえか。ガードってもんを知らねえのかよ。

本田の手がぴくりと動いた。リュウは慌ててその手を制止した。

リュウ…やめておけ。次はブランカ。

ブランカ…そうですね、彼が待ちに入ると完全に勝ちめはありませんね。勝てる気しませんよ僕は。ちなみに今のをアマゾン語で言えば〝うーあーうおっうおっあ〜〜〜うーあー〟となります。

リュウ…春麗はどう思う。

春麗…ほほほほほ。あんなホウキ頭なんか目じゃないわよ。私は最強なのよほほほほほ。

ザンギエフ…中足払い一発入れて逃げ出しただけじゃねえか。お前にゃあプライドってもんがないのかよ。

春麗…なによ！勝ちは勝ちよ！あんたじゃ死んでも私みたいな戦い方は無理でしょうけど。美しい者は負けることはないのよ、ほほほ。

ザンギエフ…もう頭きたぜ。そりゃっ、フン。

（ぐるぐるぐるぐる…どす〜ん）

テーブルは木っ端みじんになり、辺りには土煙が立ちこめた。

リュウ…死んだか。いつかこうなるとは思っていた。

E・本田…自業自得でごわす。

ブランカ…口は災いの元ということですね。

春麗…ちょっとお、勝手に殺さないでよ。ところであんたどういうつもりよ！いくら醜くてトロくてバカだからっていきなり吸い込むことないでしょ。

ザンギエフ…この女(あま)〜、今度こそ息の根を止めてやる。うおりゃ〜。

春麗…やっ!!

ボディプレスでのしかかるザンギエフに華麗な空中投げがきまった。

ザンギエフ…う〜痛え〜。もう許さねえ！

リュウ…いい加減にしろ!!何のための会議だと思っているんだ。みんなもっと真剣に……。

ダルシム…悟りを開くのだ！

誰も気に止めなかった空中浮遊空間占有物質ダルシムが音声を発した。

リュウ…アンタ誰？

ザンギエフ…こんな奴もいたような気もするな

ダルシム…哀れな…。我が名はダルシム。貴様ら2人は私の恐ろしさを最もよく知っているはずだ。

リュウ…ところでまだ話の途中だったな。ダルシム様はガイルについて何か思うことはありませんでしょうか。

ダルシム…勝つ運命にあるのは我のみ。貴様らでは勝てぬ。

春麗…こんなやつ放っといてさっさと先に進めましょうよ。

ダルシム…ぬうっ！我を怒らせぬほうがいい。取り返しのつかないことになるぞ。

春麗…本当かしらね。何ならやってみる？

ダルシム…いや、やめておこう。無益な戦いは好まん。

実はダルシムは春麗だきゃあ苦手なのだった。

「いやあ、わりいわりい」

突然妙に軽そうな金髪（まゆは黒）の男がその場所にやってきた。

リュウ…遅いぞケン。早速だがお前はガイルをどう思う。

ケン…あの軍事マニア（職業だってのか。汚ねえとしか言いようがねえな。絶対に勝てっこねーぜあいつにゃあよ。

リュウ…そりゃお前は小足払いとかまったく使わないか

ガイル・クラッシュ・コミュニティー

ガイルが起き上がるとき、密着しているとガイルは投げ返そうとする。そこを春麗が中足払い連打していれば2発入りほとんど星が出る。しゃがみ中パンチから投げと組み合わせると強力なはめ技となるぞ。

☆百裂投げ・乗っかり



この位置で乗っかれば絶対3発は連発で入る。

ガイルに星が出たら、3段攻撃が一番確実な戦法だ。しかし、他にもいろいろな戦法がある。

まずジャンプでとびこみ、空中で中↓大とボタンを超連射して大の百裂キックを当てる。すると、ガイルはほとんどガードしようとするはずだ。そこで、大の百裂キックをすぐやめて投げてしまうのだ。これが百裂投げだ。

また、ジャンプで跳び込み地上すれすれから乗っかると、連続して3〜4発入ることがある。うまくいけば星から星だ。

本田編

☆フガフガ3段攻撃

本田はワンチャンスを生かさないとガイルには勝ち目がない。チャンスがあったら中パンチで投げよりも、大パンチのつかみを使おう。このほうが離した瞬間に百裂をガードさせられる。



まずフガフガを決める。



そして腹攻撃。どちらに回るか本田にもわからない。



そしてしこを踏む。ゲージの減り方を見よ!

しかし、つかみ(フガフガ)の後は奇襲もできる。斜め上にレバーを入れておいて、中キック(腹)で跳び込み、着地と同時に中足払いを2発入れるのだ。

この腹攻撃は、ガイルのどちら側に回るかわからないのでガードしにくく、怖い攻撃だ。うまくいけば星が出せる。

ザンギエフ編

☆いきなりスクリュー戦法

立ったままスクリューがかけられれば、ガイルに対してかなり脅威を与えることができるぞ。

とにかく、鬼の見切りで中足払いをすかす。そして近づきすぐ、いきなりスクリュー。ソニックブームがザンギエフの体の中を通り抜けるようにスクリューが決まることもある。

☆ジャンプ大パンチスクリュー戦法



ジャンプ大パンチを当てたらスクリューだ。

ソニックブームのときに跳び込むならジャンプ大パンチだ。ガイルがタイミングをミスすると、大キックを空振りさせることができる。大パンチを当てて即スクリューだ。

具体策を出せ!

らな。昇龍拳も大しか打たないし竜巻は使いまくるし…。

ケン…俺の戦い方に文句があるのかよう。

リュウ…いやまったくない。だがそれじゃ勝てんということだ。

リュウ…一応皆の意見も出揃ったことだし、次はガイルをいかにして倒すかということを考えてみようか。

ザンギエフ…ちょっと待て、俺は何も言ってねーぞこら。

リュウ…覚えてないと思ったのに…。まあいい、一応聞いておこう。

ザンギエフ…そうだなあ、ガイルは…。

リュウ…よくわかった。じゃあガイル対策だが…。

ザンギエフ…まだ何も言ってないだろうが…。ガイルは確かに強いが俺にもチャンスは…。

リュウ…まったくない、と。じゃあガイル対策…。

ザンギエフ…フン。

(ぐるぐるぐるぐる…どすー〜ん)

リュウ…わ、悪かった。ぜひ…聞…かせ…て…も…。

ザンギエフ…俺にも勝つチャンスはあるのさ。奴が中足払いを空振りしたときに歩いて吸い込むことができるんだぜ。あとはハメて終わりよ、うわあっはっはっは。ガイルなんざあ敵じゃねえ。

ケン…それはガイル対策ともとれるな。

じゃあガイルをどうやって倒すか、という本題に入ろう。本田からどうぞ。

E・本田…それがわかれば苦労しないでごわす。この体をみてくれでごわす。

そう言うと、本田は再び浴衣を脱いで傷だらけの体を露わにした。

春麗…わかったわよ、もう。

リュウ…春麗、君はどうだ。

春麗…しょうがないから教えてあげるわ。攻めるときは攻め、逃げるときは逃げるってことよ。

ケン…あたりめえだろ。ピヨったときに逃げて、待ってるところに突っ込んだんじゃ話にならんわな。

春麗…あ〜ら、私はそれだけわかってれば十分勝てるわよ。才能かしらねほほ。

リュウ…一同卑怯極まりない、実に取るに足らない勝ち方をしたからっていい気になるなよ。

春麗…勝てばいいのよ。始皇帝も〝逃げるが勝ち〟という言葉を残したじゃないの。

リュウ…じゃあブランカ、君はどうだ。

ブランカ…そうですね、ソニックを跳び越すしかないですね。あ、でも中キックがあるか…。下がって中足払いでも返されるし…。うまく間合いを計って跳び込むしか策はないですね。あ、でも512[注]サマーがあるか…。結局ダメってことですね。

リュウ…ダルシム様はどのように思われますか。

ダルシム…悟りを開けば勝てる。

リュウ…そうでございますね。じゃあケン、お前はどうだ。

ケン…伸ばした足に昇龍拳、気持ちいいぜ。ソニックは竜巻で、最高だぜ。波動拳撃ちまくり、ガイルびびるぜ。

リュウ…あながち間違ってはいないな。でもそれだけじゃ勝つことはできんだろう。俺としては地道に待って、とにかく一回投げて小キックや大足払い、投げでハメ殺すしかないだろうと思うのだが…。

波動拳連打は端に追いつめたときには有効だ。やはり飛び道具があることが強味だな。

ダルシム…私にもヨガファイアーがある。

ブランカ…そうですね、僕にはローリングがあります。

E・本田…わしにも一応スーパー頭突きが…。

春麗…私にはスピニングバードがあるけど、そんなものなくても十分勝てるわ、ほほほ。

ザンギエフ…ブランカ、本田、春麗。貴様らのは飛び道具とはとても言えんな。

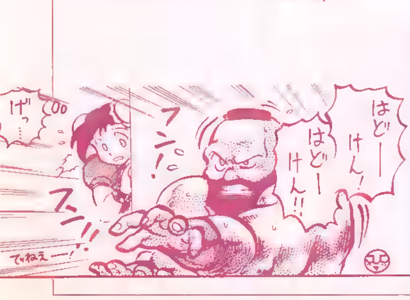
ブ、本、[illegible]…おまえなどに言われる筋合はない。

ザンギエフ…何をいうか。俺は今、波動拳ロシア風の秘密の特訓中なのだ!!

春麗…何いってんの。私、見たわよ。あれが波動拳の特訓? いやいや、あれがねえ。

リュウ…そういうわけで、まあ、ザンギエフも頑張ってると…。この調子で来月もみんなの意見を聞きたいと思う。本日はこれまで。

注 512サマー…512分の1の確率で自動的に出るサマーソルトキックのこと。開発者が必殺技の存在をプレイヤーに意識させるため、仕組んだものであり、512昇龍拳や、512竜巻などもある。



ストII対戦講座

ダルシム小僧免許皆伝

第5回 決戦前夜

by げろっち

教官…さてと、今回は対本田攻略でもやろうか。

小僧…あの、今回はガイルをお願いします。

教官…一応私の予定だと、ガイルは最後ということになっているんだが…。

小僧…少しでも早くガイルを倒せるようになりたいんです。実は…。

小僧は事の経緯を教官に話した。

教官…何？素肉裏だと？奴には関わらないほうがいい。

奴こそは常勝無敗のガイルマスター。その性格は冷酷・残忍で、勝つためには手段を選ばない。ブランカには徹底的に待ちガイルを行い、星が出たら小パンチ連打で再び星を出す。

奴のサマーソルトの露と消えた戦士は数知れん。

どうだ、これでも勝ちたいか？

小僧…もちろんです。毛茂野さんのためにも…。

教官…よしわかった。その意気込みに免じて、私にできる限りのことを教えよう。

小僧…はい。では早速一戦お願いします。

ソニックブームポイソニックポイソニックポイ…

小僧…うう。

教官…ソニック投げにこうもはまってはいかんな。ソニックをガードして、ガイルが近づいてくるようなら投げ返しを狙うんだ。今までの経験上それはわかるはずだ。

小僧…はい。

教官…それよりも大事なのはスタート直後の行動だ。主に次の4つがある。

1、ヨガファイアー（ヨガフレイム）を撃つ

2、待つ

3、しゃがみパンチを出す

4、垂直ジャンプする

教官…まず1だが、サマーソルトで返されてしまうので多用は禁物だ。よって普段は使わない。が、普通使わないという心理を逆に読んで出すという手もある。出すなら大がいい。反応が遅れると間に合わないからだ。

2はとりあえず相手の出方を見ておくということだ。もしソニックを撃ったならすぐに大のスライディングをすれば先手をとれる。遅れると小パンチ＋ソニックブーム（小パンチではじかれて）をくらうことになってしまう。距離が開きすぎているとスライディング後の硬直時間に投げや足払いをくらってしまうから注意しよう。



対応が遅れると。



うぎゃ〜。ソニック＋小パンチでピヨピヨ寸前。

3はとりあえずガイルの動きを封じるためのもので、サマーソルトでも返しにくいため比較的よく使われる。しかしタイミングがあうとザックリやられるから多少危険が伴う。

4だが、これはあまりダルシムと戦ったことのない相手に有効だ。だいたいサマーソルトを出してくるから着地後大パンチなどを当てる。

さて基本的な戦い方だが、距離があいたらヨガファイアーの連発で押し、跳ばせて攻撃するというのが基本だ。返し技はチョップ、小・中キック、逃げパンチor大パンチがよく使われる。間合いで使い分けるんだ。間合いやタイミングを間違うとガイルキック（中キック）と相討ちになってしまうからよく動きを見て攻撃すること。

じゃあ実践だ。

小僧…距離を開けることを考えるんですね。

ヨガファイアー、ヨガソニックブーム、ヨガソニック、ヨガピョ〜ンドガッ

ただ連発しているだけでは実はだめなんだ。先読みで跳ばれて攻撃をくってしまう。



ガイルキックとは相討ちになりやすい。

遠いからといっても油断は禁物だ。ガイルの大キックはかなり長く、かつ強力だ。ましてや近い場合は大チョップ＋しゃがみ中パンチ＋サマーソルトという三段攻撃をくらう上に星が出てしまう。



こうなったら終わりに近い。

小僧…じゃあどうすればいいんでしょう。

教官…もしヨガファイアーとソニックブームが相殺されたり、ヨガファイアーを垂直ジャンプでよけられたりしたら、ガイルには跳び込むチャンスができるということだ。

これらの場合はフェイントを行うのがいい。しゃがんですぐ立って小パンチを出したり、ヨガフレイムを出せばガイルが跳び込んできても返せるからだ。

また垂直ジャンプでよけられたときに距離が遠くなければしゃがみパンチを当てにいこう。しゃがみパンチ以外だとむこうの大パンチで返される恐れがあるから十分注意すること。



しゃがめばOK。

——2時間後

小僧…覚えることが随分ありますね。

教官…ああ、だがこれまでは遠距離戦についてのみだ。これから中距離戦に入る。

小僧…うえ〜。

教官…素肉裏に勝ちたくないのか。

小僧…お、お願いします。

教官…よし。まず中距離という概念が微妙だ。パンチやキックがギリギリ当たるくらいの位置と考えてほしい。

基本的にはしゃがみパンチなどで追い払うように。

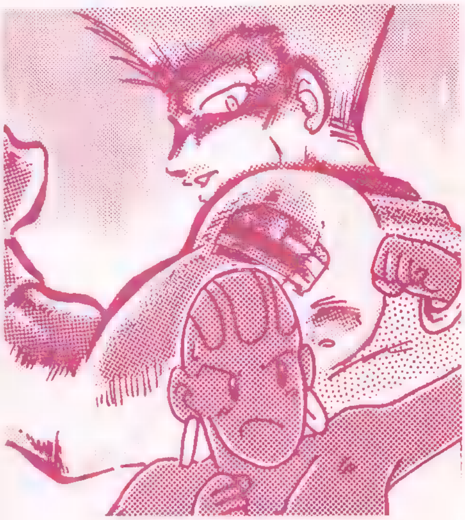
もしソニックを撃たれたら垂直ジャンプでよけつつパンチやキックを出すか、近めなら大スラで転ばせるといい。ガイルの体力が残りわずかなら、大パンチや大キックで相討ちして倒してしまおう。一ついけないのはソニックをヨガファイアーで消すことだ。ヨガファイアーは顔を前に突き出すのでスピニングバック

ナックル（裏拳）が入ってしまうぞ。
一発逆転を狙うならドリルで突っ込むのも手だ。だが、ソニック後すぐ溜めに入ればサマーソルトが入るし、溜めに入ってなくてもキック・頭突き共にラウンドハウス（立ち大キック）で返される。よくても相討ちが関の山だ。
今いったことを肝に銘じてやってみるんだ。
小僧…はい。
ヨガファイアー、ヨガソニック、ピョ～ンピシッ、シャッシャッ
小僧…あれ？
シャッポイ…
小僧…ガイルが地上にいるのにパンチが空振りしてしまう。


ヨガソニック…


パン！素肉裏拳炸裂。


あまり使えないソバット接近。



教官…今のは「ソバット接近」という技で、ソバット(中キック）を出してる間はガイルの下半分に判定がないことを利用しているんだ。しかしこれはあまり実用的ではないから、しゃがみ小パンチを連打もしくはキックなどを出せばいい。
――3時間後
中距離はこんなところだ。次は接近戦だ。
小僧…（疲れ気味に）はぁい。
教官…素肉裏…。
小僧…やります。
教官…距離をあけるのがやはり基本だ。むこうは中足払いなどでけんせいしてくるからとりあえず様子を見て、パンチで追い払うようにすればいい。
近距離で注意するのは主に「バクチサマー」と「サイコパンチ」の2つだ。
「バクチサマー」とは相手の動きを読んでいきなり出すサマーソルトだ。至近距離で溜めに入ったガイルにはうかつに技を出さないのが無難だ。だがしょせんバクチ。失敗すればこちらが返せる。


バクチサマーがヒット。許せん。

「サイコパンチ」はギリギリ当たらない位置でのしゃがみ小パンチ連打。ダルシム側が返す方法は基本的にない。
小僧…ないーってことはくらうしかないんですか。
教官…一番いいと思われるのはヨガファイアーだ。相討ちになるがガイルは燃えてしまう。
「サイコパンチ」がきたらすぐヨガファイアーを撃って溜める暇を与えないように。



サイコパンチ返しはこれしかない。
ガイル対策はこんなところだ。とにかく練習あるのみだ。
小僧…はい。
――5時間後
小僧…ついにやったぞ。
教官…うむ。君なら素肉裏にも勝つことができるかもしれない。…私のためにも頼む。
小僧…教官のために？
教官…恥ずかしい話だが、奴のガイルに私はどのキャラを使っても勝った試しがないんだ。私の無念を晴らしてくれ。
小僧…きっと勝ちます。吉報をお待ちください。
教官…頼んだぞ。

――ゲームセンター「ウラッコ」にて
小僧…ついにきたぞ。決着の日が…。あ、すいませ～ん。

ワンポイントチェック
VS ガイル
●間合いを取る
●しゃがみパンチでけんせい
●サマーソルト空振り→大パンチ
●ソニックブーム→ガードorジャンプ(近・中距離)、大スライディング(近距離)、ヨガファイアー(遠距離)
●跳び込み→チョップ（近距離）、小・中キック・逃げパンチ(中・遠距離)、大パンチ(遠距離)

店員…はい、何でしょう。
小僧…あの…ガイル使いの素肉裏って人いますか。
店員…まだ来てないようですね。出場者の方ですか。
小僧…出場者？
店員…今日これから対戦の大会があるんですよ。よかったら出場しませんか。ソニー（素肉裏）もエントリーしてますよ。
小僧…でも僕ダルシムしか使えないから。
店員…ダルシムで出る人はあんまりいないから大丈夫ですよ。
小僧…そうですか。じゃあ出場します。
店員…ではこちらへ…。
そして大会が始まった。
店員…では次の試合です。小僧君と吸込熊男君です。
小僧…あの－、何を使うんですか。
吸込…ああ、俺はザンギだが、君は？
小僧…ええ～？ザンギの倒し方なんてわかんないよ～。僕はダルシムですけど。
吸込…げ～っ!!
小僧…うえ～っ!!

対戦は始まった。
小僧…（わけがわからず発狂に近い状態で）うわ～
やみくもに技を出す小僧、防戦一方の吸込は、そんな小僧にさえ何もできず敗れた。
――数分後
店員…では次は、小僧君と竜賢君の試合です。
竜…貴様、見ない顔だな。さっきの試合を見ていたが、あれじゃ俺には勝てんな。まあかかってこい。
小僧…ケンですか。望むところです。
はどーけんズシャーたつまきせんぷーバコしょーりゅーパン、ピシベシボイ
竜…こ、こいつ。
ピシ、ベシ、はどーズシャーラ～
竜…な、なぜだ。
小僧…ダルシムがリュウ・ケンに勝つのは当然ですから。
竜…くそー。
店員…では次の試合、素肉裏君と高尾井春夫君こちらへ。
高尾井…俺の春麗はガイルを倒すためだけに存在するようなものだ。恥をさらしたくなければ棄権するんだな。
素肉裏…馬鹿が。いいからかかってきな。
ソニックブームバシビシサクッガンバンザクガンキャ～
パーフェクト
高尾井…う。
――数分後
店員…では準決勝第一試合を始めます。小僧君と素肉裏君、どうぞ。
素肉裏…ほう。おまえか。ダル公は少しは強くなったか。
小僧…とにかく始めましょう。
さて結果やいかに！小僧は果たしてダルシムマスターになれるのか。次号、感動の最終回－
乞うご期待!!

レゲーの魂

最近、ゲーセンMAPの投稿が異様に多い。本当は全部載せたいほどなんだけどねえ…（ネタはたまるが古くなる）。

やまかわ悠理

このゲームを語る

クイズマシン 頭の体操

今から7～8年前のこのゲーム。どちらかといえばゲーセンよりデパートの屋上やホテルのレジャーランド、バッティングセンターなどによく置いてあった。ジャンルは（確かスポーツ・芸能・文学・ノンセクションの）4種類で、これはスタート時に決めて途中でジャンルが変更することはない。大学↓大学院↓修士↓博士号の全4面で、10問中決められたノルマ数だけ正解すれば先へ進めるという、どちらかといえば親切なクイズゲームであった（カプコンワールドで1点も取れず3問連続不正解した日にゃ…）。

このゲームの企画は「頭の体操本部」というありがちな名前の所で、開発は「ウェッブ工業」とか「MMK」とか今ひとつ不明である（コピーが多く出回っているので）。

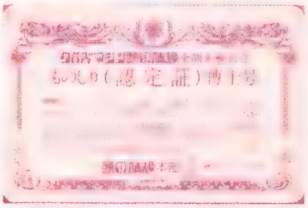
ところで、このゲームを見事オールクリアすると、「ものしり博士号認定証」がもらえ、さらに自分の名前を記録することができる（バックアップされる）という素晴らしいプレゼントがあった。㋘読者の中で「俺は自分のフルネームを刻んだぜ！」という方は一体何人おられるのだろうか…（私はクリアしてないけど）。

それで、その「ものしり博士号認定証」というやつを同封させてもらいます（実はバグった機械から出てきたやつを1枚失敬させてもらった）。この認定証によると「地区予選及び全国大会でのクイズトーナメント…」とありますが、果たしてこの「頭の体操」のクイズトーナメントなんて本当にあったのでしょうか？ 私は記載の「頭の体操本部」へTELして聞こうとしたんですが、この番号はもう使われていませんでした（笑）。誰か教えてちょうだい！

（大阪府 "香津美ワタナベ" バラッチョさん）

●ザ・ベストゲームではユニ・エンタープライズ（UEP）で1983年となっているけど、かなり息が長かったゲーム。デモの音楽が妙に印象に残っている。全国大会はたぶんなかったと思う。全国大会なんかあったら少なくてもニュース（業界内）だと思うからね。

それと、このゲームはクイズゲームの元祖である（83年4月）。けっこうヒットしたものである。



これが同封されていた認定証だ。こういうおまけのものは最近ないねえ。

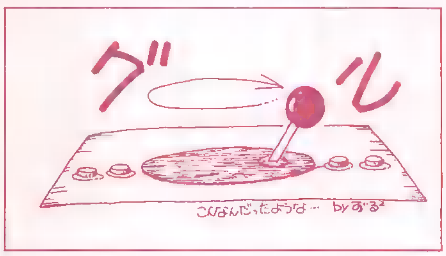
720°

720°を知っている人は何人いるでしょうか。アタリミュージックVol.2に収録されていましたが、大抵の人はガントレットかS.T.U.N.ランナー目当てで買っていくのでしょう。でも私は違いました。日本では幻のゲーム、720°を聴きたくて買ったのです。4年前オーストラリアに行ったとき720°をプレイして感激しました。あのヘヴィなサウンドにテクニカルな操作。これほどまでゲームに惚れこんだことはありませんでした。それ以来、国内で720°を探し続け数カ月、神戸にあっただけでもう全然見つかりません。あの720°をもう1度プレイしたい、いや、できれば手に入れたいと思い数年間過ごしてきました。どなたかこの私を720°と再会させてください。

（大阪府 LSR・テンゲン に感謝！君）

●これはMADE IN U.S.A、アタリゲームズの作品で、1987年の作品である。図を見てもらえばわかってもらえると思うのだが、とにかくレバーが特殊。スケボーに乗った少年を加速ボタンを連打して加速させて、ジャンプボタンでジャンプした瞬間にレバーをぐるぐるまわせば、その美しさ（芸術点）によってお金が入り、一定のお金を稼げば面クリアになる。それプラス残機制で、ハチにブチ当たったり池に落ちたりするとミスとなるのである。いかにもアタリ（アメリカ）のゲームなのである。

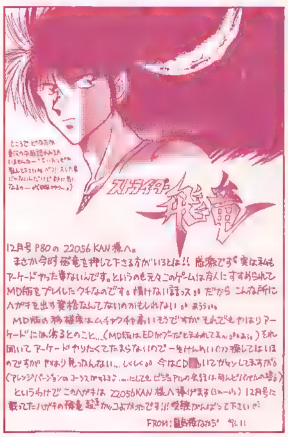
ちなみに、このレバーをブチ折ったという強者（ツワモノ）もいたという（店長にかなり怒られたそうですが…）。



東京ではPC西荻にある可能性が高い（アタリのゲームが多い）。

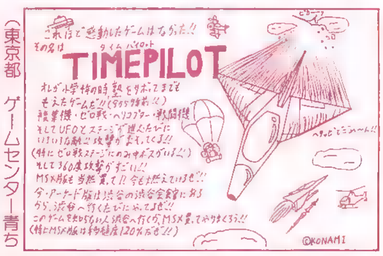
そういえば、日本では「ななひゃくにじゅうど」というけど、アメリカでは「Seven Twenty Degree」と言うそうだ。やっぱこっちのほうがかっこいいよね。

（埼玉県 蜃気楼なかぢさん）●5面の曲はいいのだが、バグって1面の曲になるんだよなあ。

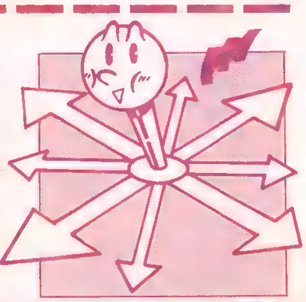




（京都府 笹岡"プロコ"ゆりのさん）
●そういえば2Pで初めてクリアしたのはVゾーンだ。1PはWゾーン…。



（東京都 ゲームセンター青ちゃんこと青木達雄君）●そんなにMSX版はよかったのか。グラ2といっしょに買うか（予算1万円で本体も買える）。



気分は8方向 ゲーマー日記

12月14日（晴→曇→雨→雪）

今日は富山の人たちに呼ばれての旅行である。目的は宴会！ただ、それだけのための1泊2日の旅行なのだ。

メンツは、所沢が誇る酒豪"ロッキー"栗原桃郎。ワインならグビグビだけど、本当はたしなみ程度の"肉屋の若旦那"水島屋T・J。酒がどのくらい飲めるのか私は知らないが、とにかく若き漫画家の"リクルート"雑君保プ。そして、酒ならオールマイティーだが、ちゃんぽんに飲んでしまうと突然世の中が幸せに見えてしまう"寝ゲロ野郎"やまかわ悠理の計4人。まあ、いつものメンツである。

2日前に富山では雪が20cm積もったそうなので、車で行く我々は万全を期すためチェーンと三角板を買い揃えた。だが、車高を少し落としてある愛車のAE86にチェーンを巻けるかどうかは考えてもいなかった（たぶん巻けないと思う）。まあ、結果的に使わなかったのでよしとしよう。

途中、ケンタッキーフライドチキンのドライブスルーに

レゲーゲーセンMAP

山形県鶴岡市は、もしかしたらレゲーの宝庫かもしれない!?まずはゲーメストのハイスコア掲載店である「COUGAR鶴岡店」。ここにはアップライト版のストリートファイターがある。画面が色焼けしていて少し暗いけど、ストIIの順番待ちの人たちがよくやっている。

次に、鶴岡駅前の「ジャスコ鶴岡店」の4階にあるゲーセン「プレイファミリーコロシアム」。ここのレゲーは凄いの一言。クォース、ドラゴンバスター、ギャプラス、獣王記、ワンダーボーイ、フラッシュポイント、忍、ゼロウイング、タイガーヘリ、ギャラガ88、1943、TATSUJIN、地獄めぐり、イメージファイト、ドラゴンブリード、最後の忍道、カダッシュ（ここまで50円）、サンダーセプター（1コイン2プレイ）、スーパーハングオン（体感しない）、エンデューロレーサー、コンチネンタルサーカス、WECルマン24（1コイン2プレイ）、そして何と、タイトーのレーザーディスクゲーム「レーザーグランプリ」もある（ここまで1コイン100円）。

（山形県　潜水艦つぶしお君）

●サンダーセプターは元祖なのかな?そうならポイント高し（ほとんどが3D版になった）。



クレイジークライマーの純正コンパネの写真。このコンパネは、実は少しやりにくいのである。



これまた、パックマンの純正コンパネ。ジョイスティックの玉がエサのようだ。



ストリートファイターの筐体がこうも並んでいると威圧感があるぞ。これでスト2!?

熊本の、伊勢丹8階のゲームコーナーに盛り沢山のレゲーがありますので紹介します。ドンキーコング、ゼビウス、ザ・ビッグプロレスリング、クラッシュローラー、空手道、アルカノイド、スクランブル、タンクバタリアン、スペースインベーダーパート2、ディグダグ（テーブル・アップライト両方）、パックマン、ギャラガ、ギャラクシアンパート2、クレイジークライマー、フロッガー、ラリーx、魔界村、ロボレス2001、ダブルドラゴン、カルテット、スペースハリアー、ストリートファイター（各1ゲーム20～100円）。

ストリートファイターは2台あって、両方大型筐体で、しかも横に2台並べて置いています。あと、テーブルのほうもほとんどが昔のままのモニター（12か14インチぐらいの）で、コンパネもそのゲーム専用の物がたくさん残っています。

また、近くの鶴屋デパートにはヘビーウェイトチャンプもあります。

（熊本県　RISKY君）

●こりゃかなりキテる。リストを見たら1980～1982年までのがほとんど。しかもコンパネがオリジナルという純正筐体とくりゃあ。はっきりいって行きたいぞ。

しかし、これって熊本駅なのかなあ。よくわからんぞ。

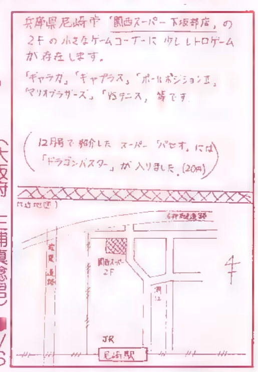
91年4月号でレポートした「琴平観光センター」のゲームコーナーですが、場所を移転し、それにともなって多くのレゲーが消えました。残ったゲームは、ブロックくずし（タイトル不明）、ディグダグ、ワンダーボーイ、ギャラクシアン（インストカードがSEGAのやつ）、ハングオン、ニューラリーX、ジャンピューター、魔界村、タイムパイロット、スペースインベーダー（アップライト・レバー）で一番新しいのはローリングサンダー2というすさまじさ。また、エレメカ、ピンボールも数台残りました。

番外として、ウィルトークタイトー高松店には妖怪道中記（バージョン未確認）、ダライアス（ノーマル・連付き）、木太町店にはレインボーアイランド（ノーマル）、イグジーザス（アップライト）等、[illegible]島店にはストリートファイターII（アップライト）、坂出店にはクレイジークライマー2、ギガンデス、Xマルチプライ、キャメルトライなどがあります（9月末日現在）。

P.S.四国および岡山でWECルマン24、サイバータンクのあるゲーセンを教えてください。

（香川県　篠原一太君）

●「セガ」ギャラクシアンは、昔ナムコからギャラクシアンのライセンスを得てセガが作ったもので、ゲームのタイトルのところに「SEGA」のロゴが入っているというもの。他にもタイトーのギャラクシアンやパックマンもあり。



（大阪府　三浦真稔君）

●VSテニスは隠れた（そうでもない?）名作。男と女で設定が微妙に違うのだ。

このゲーム探してください

紹介をする前に、千葉県のろきてうゆりさんからお礼のはがきが来たので紹介します。実際に載らなかった分も含めかなり多くの情報がありましたが、東京都内にかなり生き残っています。どうもありがとう。



（千葉県　ろきてうゆりさん）

●映画村も変わったなあ。なんかそれらしくなっちょる。

いつか誰かが書いてくれると思ったがだ～れも書いてくれないので私が書く。

あの日物の名作クレイジークライマーを。今思えば10年も前だったか、私があれに超――はまっていたのは。まだ小学生かな（今は19歳）。

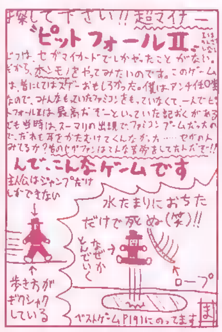
最初1面のゴリラではまり、2面の鉄筋で死にまくり、3面のかんばんでつぶされ、あるいは風船から降りたとたん窓がしまって落ちていった悔しさ。しかし、一番はまりまくったのは4面の早窓。始まったとたんダーッと閉まり、それをクリアすると分かれ道でかんばんが落ちてくるというまさに生きるか死ぬかという瀬戸際であった。

結局4面クリアできなかったけど…。でももう一度やりたい。あの「あぁぁ……」をもう一度聞きたい。

できれば、東武東上線ぞいで見つけてくれれば…。

（埼玉県　NSR君）

●[illegible]本にあるのを上のMAP欄で載せているのだが、東武東上線はねえ。けど、かなり生き残っている可能性が高いのでよろしく。



（埼玉県　まんきち君）

●全面クリアするよりも隠しフィーチャーを探すのが楽しい!?

立ち寄るものの、皆が注文をばらばらに言いまくるので、さながら「ドライブストップ」になってしまった。うーむ…。

なんだかんだで所沢I・Cに入ったのが午前11時半。途中のパーキング（長岡I・Cの手前）で除雪した雪の山に登ってお山の大将したり（そのあと見事に溶けかけた部分にはまった。誰とは言わないが…）、スピードメーターはカンスト（180km／h）したり、新潟を過ぎたあたりで雨になるわでいろいろあったが、無事に富山に到着。時刻は4時半。途中の休憩を除くと4時間で着いたことになる。自己ベストだ!!

とにかく、拠点となるゲーセン「オレンジハット」で出発時間を待つ。待っている間は、あまり金がかからず時間がつぶせ、しかもやっておもしろいものを探す。そして私がチョイスしたのは「スラップファイト」である。この台には速射装置がついている。これでインベーダー稼ぎもラスボス稼ぎも楽だな、と思っていたら、レーザーフラワーのところで連射ボタンをついつい押してしまいうまく稼げない。おまけに、超久々なのでめちゃくちゃ死にまくった。終ってみれば3周目も超えていない。うーむ情けない。

T・Jは、たまたまロケテスト中のサンダーブラスターに燃えまくっている。その後、東京に戻っても燃えまくり、風の噂では1コインクリアしたそうだ（もちろん、連射装置なし）。

出発までまだ時間があるので、しょうがない、パチンコでもするか…。（1時間後）ライター石をかかえて戻ってきたやまかわであった…。

（次号に続く）

続・続・驚異現象

ULTRA 421

構成
やまかわ悠理

うむむ。MFC-軍曹㊛[illegible]し、ほかの人もガンバレ。次号あたりでストⅡ未公開技でも小特集しようかな（知ってる技がけっこう送られてくるので）。

やまかわ悠理

びっくらめーしょん／372

ブロックブロック
面セレクト技

「ビギナー・ノーマル」を選ぶとき、ノーマルにカーソルを置いてタイムが0になるまで待つと、1～21面まで好きな面を選べるようになる。

（東京都・ⓅＭＦＣ－軍曹㊛君・ほか多数の皆様）

㊞全50面もあるので、前半をプレイしたくないときはかなり使える。でも弥七が出ない分、残機が増やせないのがつらいところ。中級。

びっくらめーしょん／373

ブロックブロック
ワープ技

マグネットを持っていて、ボールがパドルの端にくっついたときに壁に押しつけるとボールがパドルの反対側の端に移動する。

（東京都・ⓅＭＦＣ－軍曹㊛君）

㊞意味があまりない技だけど、ボールがぱっと移動するのがいい。パドルの裏にボールがくっつくのは知ってるよね（地獄）。初級。

びっくらめーしょん／374

SDガンダム
得技

１面を何のウェポンも取らずにクリアして、ルーレットを止めずに待っていると１ＵＰが当たる。

（東京都・ⓅＭＦＣ－軍曹㊛君）

㊞１ＵＰが出ても、死ぬと立て直しがきついゲームだけどね。でもおいしい。中級だ！

びっくらめーしょん／375

SDガンダム
得技

地雷はシールドをぶつけて壊すことができる。このとき、シールドはダメージをくらわないのでお得である。

（東京都・ⓅＭＦＣ－軍曹㊛君）

㊞これでジャンプで飛びこす必要がない。けど、シールドがないとやはり無理。初級の上ってとこ。

びっくらめーしょん／376

2020年スーパーベースボール
楽勝技

はがき①参照。

㊞いわゆる野球ゲームのセオリーというやつね。初級の上。

びっくらめーしょん／377

ギャロップ
ネーム技

コードネームをＳＥＸとつけると、いへんがおこる。

（青森県・福田雅博君）

㊞別にたいした技ではないけれど、「いへん」（原文のまま）というのが妙に気に入ってしまった。初級。

びっくらめーしょん／378

デスブレイド
面クリ技

敵の体力が０になり断末魔を上げている間にダッシュ技で空中に浮いておくと、敵が死んだときに勝利のポーズで降りてくる。

（大阪府・Ⓟ殺陣機君）

㊞これは、知ってる人はやってるね。勝ったときのお約束。初級。

びっくらめーしょん／379

デスブレイド
はまり技

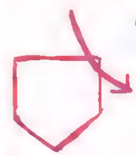
２面で、一番左上のトラップに飛ばされるとキャラクターが落ちてこなくなる。

（神奈川県・Ⓟいくらトーン君）

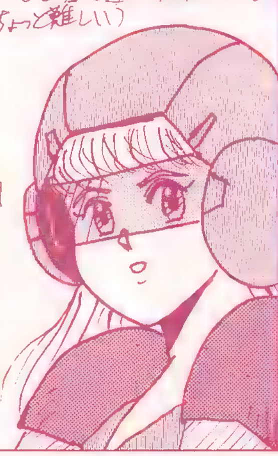
㊞完全にはまるとタイムアップを待つのみ。ただ、たま～に下から上に落ちる（日本語じゃね～）。初級の上。

2020年
スーパーベースボール

対COM戦で右ピッチャーを使う時、マウンドの一番左に寄せて、ホームベースの右上（下図）に少しだけ触れるように投げると、必ずといっていいほど、振ってくれる。右・左どちらのバッターでも可。
（左ピッチャーでも左右逆にすればできると思うが、ちょっと難しい）



B・Aのギャグニーで11連続奪三振、24個の三振を奪ったが、最優秀選手賞はレイアだった。なぜ…



しかし、このゲームは金がかかる

S.T.G　CDは出るのか!?
ストライク・ガンナー

大した事じゃないですが、実は、『５面のボスには当たらない』ってきり空中物かと思ってた方へ、合わせの苦労が一気に解消しますよぉ!!（苦労してたのは最低2人はいる。）



びっくらめーしょん／380

STG
無敵現象

はがき②参照。

㊞まともに戦うと苦戦するけど、これで解消。初級の上。

燃える最強のゲームファイターの心にいつも宇宙堂ありセール！

お願い！中古基板は出・入りが激しいのですでに売り切れの場合はゆるして下さい。
資料請求してもらえばできるだけ日付の新しい正確な在庫表を出します。

コントロールBOXと基板をいっしょに買えばハーネスはサービスします。

(あ)アスカ&アスカ	タテ	タイトー	¥12,000
ASO	タテ	SNK	¥9,000
アレスの[illegible]	タテ	カプコン	¥7,000
R－TYPE	ヨコ	アイレム	¥20,000
R－TYPE2	ヨコ	アイレム	¥26,000
(い)E－SWAT	ヨコ	セガ	¥18,000
1943	タテ	カプコン	¥9,000
1943(改)	タテ	カプコン	¥10,000
インセクターX	ヨコ	タイトー	¥16,000
EDF	ヨコ	ジャレコ	¥16,000
イメージファイト	タテ	アイレム	¥23,000
〃(ROM)	タテ	アイレム	¥9,000
(う)ウイッツ	ヨコ	アテナ	¥7,000
宇宙戦艦ゴモラ	ヨコ	UPL	¥16,000
(え)エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥4,000
エキサイトアワー	タテ	テクノス	¥7,000
SRD	タテ	DECO	¥9,000
エクセライザー	タテ	ジャレコ	¥8,000
エアーウルフ	ヨコ	キューゴ	¥8,000
MVP	ヨコ	セガ	¥12,000
F－1ドリーム	ヨコ	カプコン	¥12,000
エンパイヤシティ	ヨコ	タイトー	¥15,000
Xマルチプライ	ヨコ	アイレム	¥25,000
〃(ROM)	ヨコ	アイレム	¥9,000
(お)オーライル	ヨコ	セガ	¥18,000
オーダイン	タテ	ナムコ	¥88,000
(か)火激	タテ	タイトー	¥9,000
空手道	タテ	DECO	¥5,000
ガンディーラー	タテ	テクモ	¥6,000
カダッシュ	ヨコ	タイトー	¥16,000
ガルディア	タテ	セガ	¥7,000
(き)ギガンデス	ヨコ	ET	¥16,000
キューブリック	ヨコ	コナミ	¥13,000
奇々怪界	タテ	タイトー	¥7,000
強行突破	ヨコ	DECO	¥8,000
究極タイガー	タテ	タイトー	¥17,000
キック&ラン	ヨコ	タイトー	¥5,000
(く)草野球	ヨコ	アルファ	¥5,000
クォース	ヨコ	コナミ	¥9,000
クラックス	ヨコ	アタリ	¥5,000
グリーンベレー	ヨコ	コナミ	¥7,000
功里金団	ヨコ	タイトー	¥12,000
クイズ捕物帖(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
クイズHQ(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
(げ)原始島	ヨコ	SNK	¥15,000
(こ)コラムス2	ヨコ	セガ	¥9,000
ゴールデンアックス	ヨコ	セガ	¥23,000
コントラ	タテ	コナミ	¥13,000
ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥9,000
コンバットライブス	ヨコ	テクノス	¥13,000
コブラコマンド	ヨコ	DECO	¥10,000
航空騎兵物語	タテ	SNK	¥14,000
(さ)ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥3,000

ザ・高校野球	ヨコ	アルファ	¥5,000
西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥9,000
ザインドスリーナー	ヨコ	テクノス	¥9,000
サプライズドアタック	ヨコ	コナミ	¥15,000
(し)シュートアウト	ヨコ	DECO	¥6,000
少林寺ロード	タテ	コナミ	¥3,000
地獄めぐり	ヨコ	タイトー	¥13,000
ジェミニウイング	タテ	テクモ	¥13,000
実力プロ野球(サブ)	ヨコ	ジャレコ	¥8,000
(す)スーパーオセロ	ヨコ	サクセス	¥9,000
スパイナルブレーカー	ヨコ	タイトー	¥23,000
スーパーバスケットボール	タテ	コナミ	¥3,000
スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥6,000
(せ)青春スキャンダル	ヨコ	セガ	¥7,000
戦場の狼	タテ	カプコン	¥7,000
(そ)ソンソン	ヨコ	カプコン	¥7,000
倉庫番DX	ヨコ	ナムコ	¥33,000
〃(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
(た)ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥9,000
タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥9,000
タイムパイロット	タテ	コナミ	¥7,000
タフターフ	ヨコ	セガ	¥18,000
ダブルドラゴン	ヨコ	テクノス	¥12,000
脱獄	ヨコ	SNK	¥14,000
達人	タテ	タイトー	¥30,000
(ち)中華大仙	ヨコ	タイトー	¥9,000
(て)テラクレスタ	タテ	日物	¥8,000
出たなツインビー	タテ	コナミ	¥45,000
テラフォース	ヨコ	日物	¥9,000
デンジャラスシード	タテ	ナムコ	¥33,000
(と)トップローラー	?	ジャレコ	¥5,000
トライアウト	タテ	DECO	¥5,000
ドッジボール	ヨコ	テクノス	¥7,000
虎への道	ヨコ	カプコン	¥12,000
殿様の野望(P付)	ヨコ	カプコン	¥13,000
ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥23,000
トリオザパンチ	ヨコ	DECO	¥16,000
ドカベン	ヨコ	カプコン	¥8,000
TONMA	ヨコ	アイレム	¥23,000
トライゴン	タテ	コナミ	¥40,000
ドラゴンスピリット	タテ	ナムコ	¥35,000
ドラゴンブリード(ROM)	ヨコ	アイレム	¥9,000
TONMA(ROM)	ヨコ	アイレム	¥9,000
(な)ナックルジョー	ヨコ	タイトー	¥8,000
(に)忍者龍剣伝	ヨコ	テクモ	¥25,000
(ね)ネクストスペース	タテ	SNK	¥10,000
(は)バトルクルーザー	ヨコ	シグマ	¥5,000
バトルフィールド(P無)	タテ	SNK	¥3,000
バルバデュークの伝説	タテ	エイブル	¥5,000
ハサム	ヨコ	アイレム	¥9,000
パイプドリーム	ヨコ	V・S	¥7,000
パラメデス	ヨコ	タイトー	¥7,000
パズニック	ヨコ	タイトー	¥7,000

パンクショット	ヨコ	コナミ	¥20,000
パロディウスだ	ヨコ	コナミ	¥45,000
ハットリス	ヨコ	V・S	¥4,000
バブルボブル	ヨコ	タイトー	¥23,000
パンクパニック	ヨコ	セガ	¥7,000
バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
(ぴ)ピット&ラン	タテ	タイトー	¥8,000
ピットフォール	ヨコ	セガ	¥9,000
飛龍の剣	ヨコ	タイトー	¥8,000
飛翔鮫	タテ	タイトー	¥12,000
ビジランテ	ヨコ	アイレム	¥7,000
ビーチバレー	ヨコ	テクノス	¥9,000
ピストル大名の冒険	ヨコ	ナムコ	¥33,000
(ふ)ファイアートラップ	タテ	W・P	¥5,000
フラッシュポイント	ヨコ	セガ	¥13,000
ブロックアウト	ヨコ	テクノス	¥9,000
ファイナライザー	タテ	コナミ	¥6,000
ファイティングファンタジー	ヨコ	DECO	¥18,000
ブロックシード(ROM)	ヨコ	セガ	¥5,000
(へ)ベイルート	ヨコ	セガ	¥18,000
ヘビーユニット	ヨコ	タイトー	¥9,000
ヘルファイアー	ヨコ	東亜	¥15,000
(ぽ)ポンピングワールド	ヨコ	ミッチェル	¥13,000
(ま)マーカム	ヨコ	サン電子	¥6,000
マスターオブウエポン	タテ	タイトー	¥15,000
魔魁伝説	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
(む)ムーンウォーカー(ROM)	ヨコ	セガ	¥10,000
(め)迷宮島	ヨコ	アイレム	¥7,000
メイズオブフロット	タテ	タイトー	¥9,000
メガブラスト(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
(も)モンスターランド	ヨコ	セガ	¥9,000
(や)やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥7,000
(よ)妖[illegible]忍法帖	タテ	日物	¥8,000
(ら)ラピオレプス	ヨコ	V・S	¥15,000
ラスタンサーガ2	ヨコ	タイトー	¥16,000
ランパート	ヨコ	アタリ	¥15,000
ラストデュアル	タテ	カプコン	¥13,000
(り)琉球	ヨコ	セガ	¥15,000
リングの王者	ヨコ	コナミ	¥13,000
(れ)レッスルウォー	タテ	セガ	¥18,000
(ろ)ロッドランド	ヨコ	ジャレコ	¥25,000
ローリングサンダー2(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥6,000
(わ)ワードナーの森	ヨコ	タイトー	¥9,000
ワイルドファング	ヨコ	テクモ	¥23,000
ワンダープラネット	タテ	DECO	¥9,000
ワールドスタジアム90	ヨコ	ナムコ	¥30,000
〃(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
ワールドコート	ヨコ	ナムコ	¥33,000
★ 麻雀 ★ 花札 ★			
リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥1,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥6,000
麻雀ビタミンC	ヨコ	H・D	¥6,000
麻雀女子プロレス	ヨコ	H・D	¥6,000

麻雀クリニック	ヨコ	H・D	¥8,000
お雀子館	ヨコ	V・S	¥1,000
麻雀大霊界	ヨコ	ジャレコ	¥3,000
麻雀フライデー	ヨコ	ダイナックス	¥9,000
お雀子クラブ	ヨコ	V・S	¥3,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥9,000
麻雀七次元の妖精達	ヨコ	ダイナックス	¥13,000
華弥生	ヨコ	ダイナックス	¥6,000
アイドル麻雀	ヨコ	V・S	¥9,000
ねるとん牌鯨団	ヨコ	ダイナックス	¥13,000
麻雀夏物語	ヨコ	V・S	¥13,000
麻雀遊技	ヨコ	ビスコ	¥10,000
華の[illegible]	ヨコ	ダイナックス	¥12,000
S・リアルP2	ヨコ	セタ	¥9,000
ロイヤルクイーン	ヨコ	日物	¥3,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥8,000
テレフォン麻雀	タテ	日物	¥8,000
大人の麻雀	ヨコ	日物	¥8,000
レディーハンター	ヨコ	日物	¥8,000
花のもも子組	ヨコ	日物	¥8,000
Gメン89	ヨコ	日物	¥8,000
麻雀ナンパストーリー	ヨコ	日物	¥8,000
麻雀好きの懲りない面々	ヨコ	日物	¥5,000
麻雀お嬢さん	ヨコ	日物	¥5,000
ねらえトップスター	ヨコ	日物	¥8,000
東京ギャル図鑑	ヨコ	日物	¥5,000

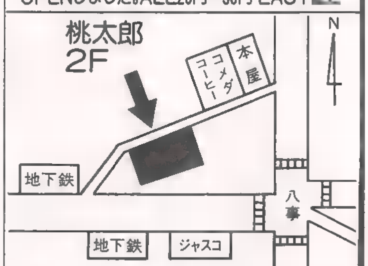
NEO GEO（業務用ソフト）各5,000円
家庭用では使えません！

ナム1975
リーグボーリング
麻雀狂列伝
クロスソード
クイズ大捜査線
ラギ
ライディングヒーロー
皆様のおかげです
バーニングファイト
あしたのジョー伝説
ザ・スーパースパイ
ジョイジョイキッド

★業務用ソフトを映せる基板¥115,000

麻雀パネル(新)	¥7,000
中間ハーネス1本	¥2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン[illegible]太郎
OPENしました。ALL20円～50円 EASY[illegible]



★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表ついています。買取りもやっています!!★

ケイ アイ シー製 SF－II用
〈KIC'S 91〉 ¥3,000UP



Ⓐ ビデオ、S端子対応……¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応………¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥38,000

マイクロシステムプランニング製
〈COMBO AV〉



Ⓥ ビデオ・S端子…………¥34,000
Ⓡ RGB21ピン対応………¥29,000
VR Ⓥ、Ⓡ両方対応＋RF付¥37,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★TEL受付時間★
平日 AM 9:00～PM 11:00
祭日 PM 1:00～PM 11:00
日曜定休
店頭[illegible]売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
（62円切手×2を封筒で送って下さい）

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区[illegible]通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ

お詫び

1月19日倉吉フォーラム店に於て行う予定のストリートファイターII大会を諸事情に依り中止致しました事を深くお詫び申し上げます。



今月の超目玉商品

- ●出たな!!ツインビー……¥30,000
- ●ファイナルファイト……¥60,000

アイレム
- アールタイプ……¥33,000
- アールタイプⅡ……¥33,000
- イメージファイト……¥33,000
- Xマルチプライ……¥33,000
- 快傑ヤンチャ丸……¥33,000
- ガンフォース……¥55,000
- クロスブレイド……¥60,000
- 剣豪……¥33,000
- ジッピーレース……¥5,000
- スペランカー……¥5,000
- 大工の源さん……¥29,000
- ハサム……¥15,000

カプコン
- ストリートファイター……¥60,000
- ストリートファイターⅡ……¥130,000
- クイズ三国志……¥20,000
- クイズ殿様の野望……¥20,000
- サイドアーム……¥10,000
- ワンダー3……¥95,000
- 戦場の狼Ⅱ……¥90,000
- 戦場の狼……¥10,000
- チキチキボーイズ……¥95,000
- ドカベン……¥5,000
- ニモ……¥95,000
- マジックソード……¥90,000
- U.S.ネイビー……¥90,000
- ザ・キングオブドラゴン……¥110,000

SNK
- スカイアドベンチャー……¥15,000
- アテナ……¥5,000
- バミューダトライアングル……¥13,000
- ネオジオ各ソフト……¥7,000

コナミ
- クライムファイターⅡ……¥80,000
- シンプソンズ……¥70,000
- トライゴン……¥40,000
- エスケープキッズ……¥30,000
- グラディウスⅢ……¥25,000
- サンダークロスⅡ……¥50,000
- パンクショット……¥25,000
- ローラーゲームズ……¥25,000

セ ガ
- D.D.クルー……¥60,000
- ダイナミックC.C.(パネ付)……¥60,000
- コットン……¥20,000

タイトー
- ああ栄光の甲子園……¥80,000
- クイズHQ……¥60,000
- クイズクエスト……¥60,000
- クイズ捕物帳……¥60,000
- グレートソードマン……¥5,000
- サンダーフォックス……¥50,000
- パラメディス……¥9,000
- 飛翔鮫……¥10,000
- ファイナルブロー……¥60,000
- マジェスティック12……¥60,000
- U.S.クラシック……¥7,000
- ゆうゆうのクイズでGO!GO!……¥60,000
- ルナーク……¥60,000

データイースト
- デスブレード……¥60,000
- サンダーゾーン……¥55,000
- シークレットエージェント……¥20,000
- ジェネシス……¥5,000
- ジョー&マック……¥50,000
- スーパーバーガータイム……¥20,000
- ダーウィン4078……¥10,000
- スタジアムヒーロー……¥6,000
- チャイナタウン……¥25,000
- トリオザパンチ……¥15,000
- のぼらんか……¥7,000
- バルダーダッシュ……¥15,000
- ファイティングファンタジー……¥15,000

テクノス
- コンバットライブス……¥15,000
- ダブルドラゴンⅢ……¥15,000
- ダブルドラゴンⅡ……¥15,000
- 熱血高校ドッヂボール部……¥7,000
- ブロックアウト……¥7,000

テクモ
- サンダードラゴン……¥55,000
- ジェミニウィング……¥10,000
- シルクワーム……¥8,000
- ティードオフ……¥5,000
- ピンボールアクション……¥8,000
- 雷牙……¥30,000
- ワールドカップ……¥5,000
- ワールドカップ90……¥30,000

東亜プラン
- ヴィマナ……¥45,000

UPL
- アクロバットミッション……¥40,000
- ゴモラ……¥15,000
- オメガファイター……¥10,000
- タスクフォースハリヤー……¥15,000
- XXミッション……¥10,000
- 忍者くん……¥5,000
- 忍者くん阿修羅の章……¥7,000
- バンダイク……¥15,000

バンプレスト
- ウルトラマン……¥40,000

ビデオシステム
- スーパーバレーボール……¥17,000
- スパイナルブレーカーズ……¥20,000
- ターボフォース……¥45,000
- 闘神ブレイザーズ……¥50,000
- パイプドリーム……¥5,000
- ハットリス……¥5,000

※その他色々P.C.B.、ロム、サブ多数あります。TELください。
※不用P.C.B.買い取りします。

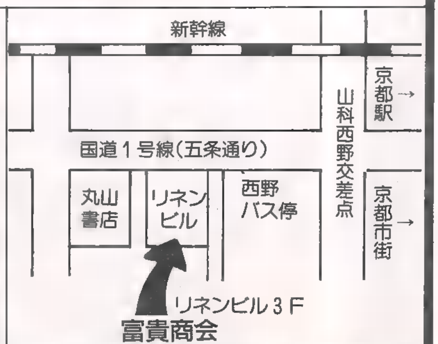
アミューズメント機器総合商社

富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
振込先:京都信用金庫山科支店普[illegible]

営業時間
AM10:00〜PM7:00
日祝日定休

社員・アルバイト募集中!

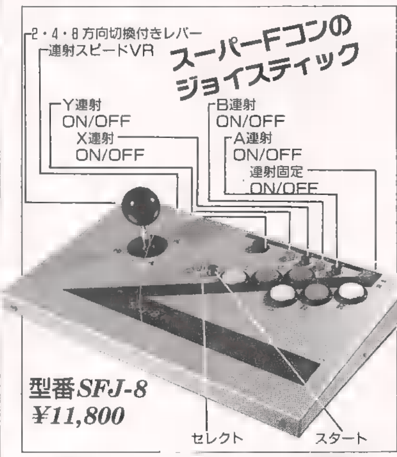


新登場

こ・こ・だ・け・の・話 スーパーFコン用ジョイスティック

〈CAPCOM〉	
ストリートファイターII	¥198,000
ファイナルファイト	¥90,000
U.S.ネイビー	¥100,000
マジックソード	¥100,000
ワンダー3	¥120,000
クイズ三国志	¥40,000
クイズ殿様の野望	¥20,000
F-1ドリーム	¥13,000
無頼拳	¥10,000
キャプテンコマンドー	¥208,000
〈IREM〉	
トンマ	¥40,000
サンダーブラスター	¥158,000
大工の源さん	¥40,000
剣豪	¥45,000
ガンフォース	¥80,000
クロスブレイズ	¥58,000
RタイプII	¥28,000
Xマルチプライ	¥25,000
ギャロップ	¥120,000
〈KONAMI〉	
グラディウスIII	¥35,000
出たなIIツインビー	¥45,000
パロディウスだ！	¥55,000
ゼクセクス	¥128,000
T.M.N.T.	¥70,000
サンダークロスII	¥75,000
ファイナライザー	¥6,000
マンハッタン24分[illegible]	¥10,000
トライゴン	¥50,000
〈TAITO〉	
明日のジョー	¥8,000
地獄めぐり	¥14,000
達人	¥40,000
ダイナマイトリーグ	¥12,000
中華大仙	¥5,000
究極タイガー	¥15,000
ヘビーユニット	¥10,000
熱血高校ドッジボール部	¥7,000
エキサイティングアワー	¥7,000
飛翔鮫	¥13,000
〈NAMCO〉	
マーベルランド	¥115,000
バーニングフォース	¥98,000
アサルト(P付)	¥130,000
フェリオス	¥120,000
システムI	¥20,000
システムII	¥75,000
〈ロムキット〉	
スプラッターハウス	¥17,000
ベラボーマン(SW付)	¥25,000
メルヘンメイズ	¥18,000
バーニングフォース	¥8,000
マーベルランド	¥18,000
フェリオス	¥25,000
ローリングサンダー2	¥8,000
〈SEGA〉	
D.J.ボーイ	¥45,000
モンスターランド	¥10,000
D.D.クルー	¥90,000
忍	¥15,000
獣王記	¥18,000
クラックダウン	¥23,000
ボナンザブラザーズ	¥23,000
コットン	¥55,000
モンスターレア	¥18,000
対戦コラムス	¥30,000
〈DATA EAST〉	
ロボコップ	¥18,000
スタジアムヒーロー	¥8,000
シュートアウト	¥6,000
ワンダープラネット	¥9,000
デスブレード	¥70,000
SRD	¥9,000
ダーウィン4078	¥10,000
〈SNK〉	
スカイソルジャー	¥15,000
ストリートスマート	¥10,000
ゴールドメダリスト	¥10,000
NEO・GEO各種	
航空騎兵物語	¥12,000
アテナ	¥8,000
怒号[illegible]圏	¥8,000
〈その他〉	
ウルトラマン	¥30,000
スーパーパン	¥35,000
ハットリス	¥5,000
アウトゾーン	¥35,000
スノーブラザース	¥18,000
JUJU伝説	¥26,000
ゼロウィング	¥20,000
コンバットライブス	¥23,000
スカイアドベンチャー	¥37,000
雷電	¥98,000
雷牙	¥25,000
U.S.ムスタング	¥25,000
ヴィマナ	¥66,000
ギャルズパニック	¥40,000
熱血硬派くにお君	¥7,000
ダブルドラゴン3	¥25,000
F-1グランプリ(通信ケーブル付)	¥215,000
〈[illegible]〉	
トリプルウォーズ	¥10,000
美女っ子夢物語	¥5,000
シティーラブ	¥2,000
SリアルP2	¥9,000
麻雀鹿鳴館	¥8,000
ギャルの開花	¥15,000
キャンパスハンティング	¥8,000
麻雀放送局	¥13,000
ギブUP 5 秒前	¥3,000

その他、在庫多数
不要基板高価買い取り



型番*SFJ-8*
¥11,800



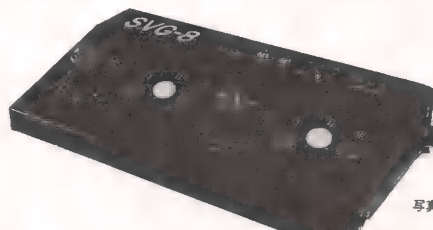
麻雀パネル¥9,800

絶賛発売中!!

ジョイシステムPMF-8、SVG-8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用 } ¥3,500
■Fコン用

■パソコン用
■マークIII用 } ¥2,500



写真はRPS-8内蔵タイプです。

標準タイプ
SVG-8 ¥34,800

RGB専用タイプ
¥29,800

ステレオキット
RPS-8(別売)¥8,000

- ●当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
- ●新機種はさらに鮮明。
- ●カラー[illegible]がかんたんにできます。
- ●レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
- ●連射のスピードが調整できます。
- ●[illegible]はすべてのボタン(6個)でできます。
- ●テレビのビデオ端子に[illegible]るだけです。
- ●[illegible]線はSAM規格。
- ●RGB21ピン対応。
- ●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ●ヘッドホン端子付き。
- ●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

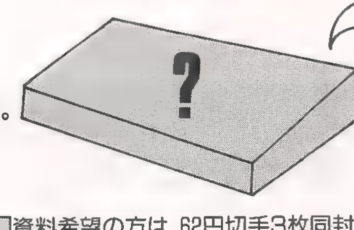
SF用ジョイスティックSFJ-8の特徴

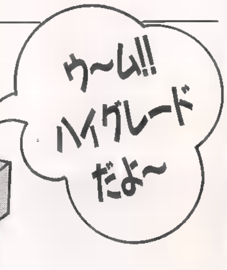
☆樹[illegible]と違い[illegible]のある[illegible]ケースですので[illegible]らしい安定[illegible]があります。
☆使用しているパーツは[illegible]のものでバツグンの耐久性と操作性を示します。
☆A・B・X・Yの連射ON/OFF付き。
☆トリガーSW[illegible]押さなくても[illegible]る連射固定SW付き。
☆連続的に連射スピードを変えられます。

特[illegible]報 究極のコントロールボックス誕生!!

《近日発表》予約受付してます。

- ○ストリートファイターIIに対応。
  (カプコンオリジナルストII専用パネル使用)
- ○S端子TVに対応。
- ○ステレオ基板内蔵。
- ○連射ON/OFF SW12コ付き。
- ○連射スピードが目で判るLED付。
- ○[illegible]セルフチェック[illegible]付き。
- ○より鮮明になったフルカラーコンバーター使用。
- ○その他SVG-8の機能も内蔵。





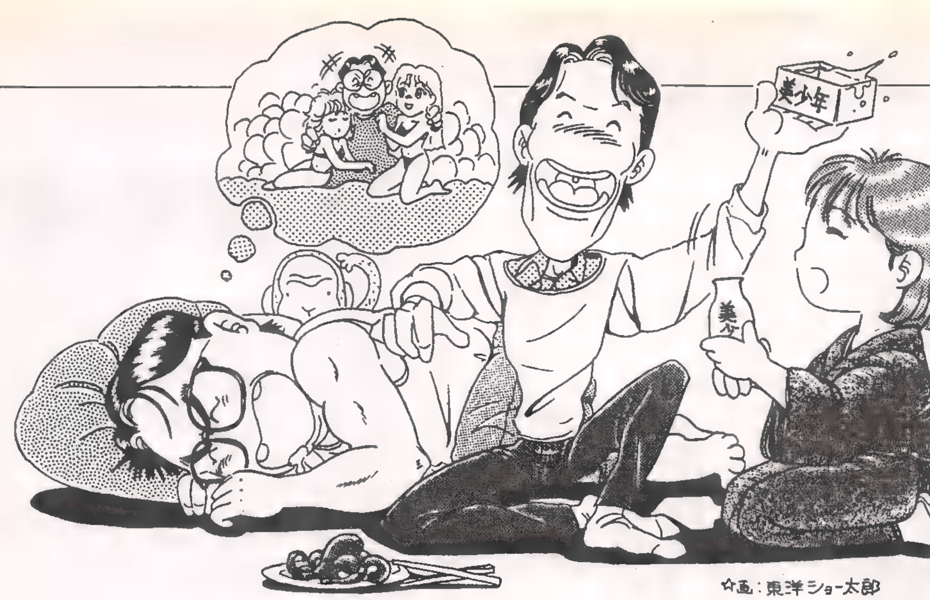
ハッピー商会

GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84108まで!

SVG-8
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀和
☎06-649-7177

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法
- ●商品のご注文は、住所・氏名・[illegible]話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●商品は到着後、1週間以内なら返品自由。なおその場合は、配送料はお客様負担です。
- ■3カ月間保証書付きです。
- ■アフターサービスは完全ですので安心してください。



☆画:東洋ショー太郎

矩形波倶楽部誌上ライブ〈第10回〉
正月ボケはまだ続く!!

古川もとあき

つれづれなるままにコタツに入りミカンをば食う。日本の冬はやっぱりコレだよね。

1992年は明けた!!

矩形波倶楽部のファンの皆々様、本格的な寒さを迎え、春を待ちこがれる季節となりましたが、いかがお過ごしでしょう。暗黙の了解の後、ローテーションで原稿を書くことになったために、予想をはるかに上まわる登場回数を記録してしまいました私、名??キーボーディストのフナちゃんこと船橋淳でございます。……と、そうそう、遅ればせながら、あけましておめでとうございます。

さて矩形波はめずらしいことに今年はメンバー全員そろいもそろってまったくのオフ!毎年誰かがUP間際だったりしたのですが、今年はなあーんにもなかったのです。やっぱり人間は盆と正月くらいは基本的に休まないと体が持ちましぇん…よね。とにかく、みんな自分の趣味に走り、思いきり羽を伸ばし、十分に休養を取った?…と思います。ちなみに僕は本を2冊ほど読んだ以外はまったくの寝正月だったんですけどね。

僕が矩形波倶楽部の正式なメンバーになってから早いものでもう2年の月日が過ぎました。今から思い出すとなつかしい限りなのですが、みなさんは覚えているでしょうか、あのキングレコードでのスタジオライブ、確か「千両箱」の第1弾に収録されてましたよね。あの時の矩形波のメンバーは総勢6人、古川もとあき(当時はミッシェル古川だった)、僕、ゴージャストミー、プロフェット深見、ナゾナゾ鈴木(そうそう、当時は彼も矩形波だった)そしてミス・マミさん(覚えている人がいるでしょうか、当時紅一点は彼女だったのです。森本さんじゃない!)と豪勢なメンバーだったのですが、その後のファンの集いやイベントなどでは、ドラム、ベース、それに一部のシーケンスパートをシーケンサーくんにすべておまかせした超節約バンドで皆さんの前に現れていたと思います。当時のメンバーが古川もとあき(まだミッシェル古川だった)、僕そして森本ゆきえでした。このころから矩形波でもオリジナルを、という話が徐々に持ち上がり、その後、アルバム「矩形波倶楽部」で正式デビュー。そのきらびやかな古川サウンドをライブでみなさんにぜひぜひ聞かせてあげたい、という熱い想いをかなえるために、ドラムにゴージャストミーを再び加え、ベースに新たにデラックスハギーを迎え、現在の矩形波倶楽部へと進んできたのです。

学園祭を回る話も浮上…

中でも、特に昨年の8月、中野サンプラザで開催された「ゲームミュージックフェスティバル」に参加できたことが印象深く、あの時のライブでの感動や、ドキドキしたこと、SSTバンドさんやJDKバンドさんなどの演奏を生で聞くことができて、自分にとってとても良い刺激になったことが、昨日のことのように思い出せます。

ところで、1月21日に発売されましたCD「XEXEX」は皆さんもう購入されましたでしょうか、フンイキ福井、プロフェット深見、古川もとあき、そして僕のアレンジバージョンを4曲+ゲームサントラ全曲収録した超豪華版、買ってない人はぜひ買って聞いてみてください。特に今回のアレンジバージョンは、それぞれ個性たっぷりで聞きごたえバッチリです。それと、来たる2月21日には、パーセレのツインビーが12曲入りで発売されます。これもかなり聞きごたえのあるお薦めCDです。ぜひ買ってくださいね。それから、これはまだ本決まりではないのですが、なんと、学園祭をまわろうか、みたいな話がなんとなく持ち上がりつつあります。えっ?もちろん矩形波がですよ。我と思わん学園祭実行委員の方は、東京は神保町にあるコナミまで問い合わせてみてはいかがでしょうか。詳しい話が聞けるかもしれませんよ。それからねえ……。

ちょっとちょっと待ってくださいよ、船橋さん。さっきから黙って聞いてると1人で想い出話してたかと思うと、勝手に自分のアレンジバージョンの入ったCDを大々的にアピールしてるし、そういうのは私がするの!!もっ——えーさてみなさん!元気にしていた!?年も明けて早1カ月あまりなのに私なんかまだお正月気分が抜けなくてこまっちゃっている森本ゆきえなのだ!!

先月のスクープでスッパヌキをしたX68000版「グラディウスII—ゴーファーの野望—」の発売があと数日となっちゃってるぞ!!お年玉は大丈夫?発売日忘れてない!?(2/7だぞ!)X68000は買った???…なぁーんていらない気をまわしたりして。

このX68版グラIIはもーのすごく開発チームの力が必要以上に入っているので、出来上がりは二重マル、いや三重…四重…五、六…て、そんなものでは表せないぐらいいいんだから!!もう最高。2/7には最寄りのパソコンショップへこぞって行かねば〜!!というわけでもうちょい待っててね!!

……あい変わらず元気がいいですねぇ!!や!? さらに???まで出るしまつ。若いっていいねぇ。それではまた。

ワンダーランド送ってくれ頼むぜ〜イ!!記念
特別豪華愛蔵㊙スペシャル必殺版

なゼスカ

C・LAN

　なんですかはよい、というわけでさっそく質問に入ります。

Q「ラビオレプス」最終ボスと、その前のボスの倒し方を教えてくださいませませ。
（大阪府　ZUMことでーくん）

A　ラスボスは、ノーマルなら壁のひびの入ったところをパンチで殴ると即身仏のようなやつ（妖[illegible]王）が現れるから、ひたすら殴っていれば倒せます。

　エキスパートならば、手前の石像にある程度ダメージを与えてから同じようにします。ただ、三日月よけ（わかる？弾の塊を1つの弾とみなしてよける）が必要です。

　その前のボスっていうのは、多分スキップエレファントのことだと思うので、それということにして強引に話を進めます。

　基本的に外周を大きく回って無理せず地道に撃ち込みます。エキスパートはミサイルを使うと点が異様に入るので稼げます。

　こんな感じですが、古いゲームだけに間違ってる部分もあるかもしれません。そのときは笑って忘れてください。

Q　ゼクセクスのイレーネ姫の声って誰なんですか？島本さんじゃないですよねえ。

　僕のまわりでは、ゲーメスト12月号より無理矢[illegible]島本さんという人が増えて困ってます。本当に誰なんですか。
（三重県　KEN君）

A　イレーネ姫の声をやっている人は、正真正銘の島本須美さんです。エンディングのスタッフロールでちゃんと表示されますよ。ちなみに悪い奴（？）の声は“？”となっています。

Q　天地を喰らうの青い玉のアイテムはなんぞや。
（愛媛県　ダルシミャーッ君）

A　青玉は、武器のレベルアップアイテムで、3個目が武器アイテムになります。

Q「ストリートファイター」のアドンの倒し方を教えてください。
注：私は昇龍拳が出せません。
（千[illegible]県　忍者GEKI君）

A　やり方は何通りかあります。

その1…ガムシャラ法

　ガムシャラに竜巻旋風脚や波動拳を[illegible]ちまくります。昇龍拳はアップライトなら無敵なので撃ちまくっているだけで倒せたよーな気がします。

その2…ガード法

　とにかくガードしまくってアドンが離れるのを待ちます。近づかれたらまたガード。地道な方法です（通常攻撃をガードしても体力は減るからね）。

その3…確実だけどムズ法

　跳び蹴りを1回ガードしたら弱パンチを1発入れてすぐ竜巻を出す。わかってても異様にムズイです。これを繰り返します。本当にムズイっす。

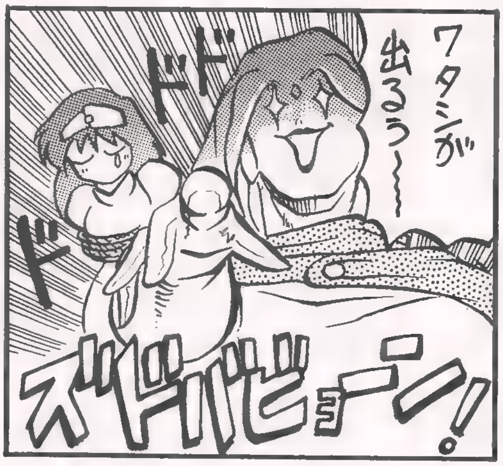
Q　A－JAXの6面ボスの倒し方教ええろい。
（編集部　こばび）

A　とにかく誘爆弾を出す砲台を速攻で壊すこと。この弾の誘爆する位置は、発射時の自[illegible]の位置（Y座標）です。これがわかっているだけでもかなり楽になるはず。それでも強いけど、あとは気合で頑張ってください（イヤミ）。

　スーパーウェポンはほとんど使えないので意味ないですけど気安めにはなるかもよ。

　終わりです。よくこのコーナーにマイナーゲームの質問も多くくるんですが、わかる人間がいないという安直な理由のために眠っているハガキもけっこうあったりします。申し訳ありません。

　これからはいろんなゲームをとりあえずやっとかにゃーいけねいな、と心に誓います。



なんですかワンダーランド

　早くも第4回を迎えたなんですかワンダーランド。問題が難しすぎて困るという人も少なからずいるようで、前回の解答者はたったの1名。悲しすぎます。で、今回は過去の本誌を引っ張り出せば必ずわかる問題にします。

Q1　ゲーメスト誌上で過去に掲載された漫画「メタルフリークス」の主人公クリフが住んでいた辺境の町の名は？

Q2　この「なんですか」を以前担当していたライターは誰でしょう？

Q3　今回このコーナーでも扱ったラビオレプスを攻略したライターは誰でしょう。

　以上の3問です。

　前回の解答は…

問1
メーカー：セサミジャパン
1UP：レーザービーコンのパーツを上から順に全滅させる。

問2
名称：イシターの凱旋（復活でも可）
面数：35面

問3
ゼロウイング

　完答者はなしです。応募者は…
（埼玉県　上村修君）
だけでした。しょうがないから上村君には特別にストIIポスターとカタログをセットでプレゼントします。

　今回「送ってやるぜ」と思った方は、ゲーメスト編集部「なんですかワンダーランド」係へ。締め切りは1月末日(当日消印有効)。正解者多数の場合は抽選になる可能性あり。

　ではまた再来月。

ホビーマシンからアーケードゲームに夢を広げよう。☆☆☆

TMゲームクラブ

各種コントロールボックスも下取りを開始しました。

下取り適用機種
- ☼KIC'S91(A)(C)タイプ
- ☼シグマAV(9)(999)(2001)
- ☼SVG-8(標準)タイプ
- ☼KIC045DX(A)(C)タイプ

以上の下取り価格は電話でお願いします。



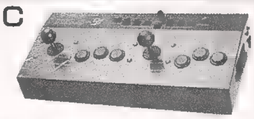
☆OLDゲームからNEWゲームまで基板在庫3000枚以上。
☆基板はすべて品質万全。２度のチェックで故障はほとんどなし。
☆価格もどこの店よりも安い低価格。基板の買い取りもいたします。
☆新製品も（コナミ・ナムコ・ジャレコ・セガ・カプコン その他）との取り引きがありますので発売日に即入手可。
☆これから基板を始めるかたでも懇切丁寧にアドバイスいたします。
☆基板の修理もサポート体制万全です。他店で買われた商品でも可。

基板で遊ぶための最低条件は、まず下記の写真のコントロールボックスが必要になります。それぞれ違った特長を持っていますので自分に合った商品を選びましょう。次は基板ですがコントロールボックスと基板の間につけるケーブル(ハーネス)が必要です（このハーネスは基板とコントロールボックスに合わせて当社でお作りしています)。ゲーム基板自体はむき出しですがグラスファイバーという素材でできていますので素人の方でも使い方を間違えなければ半永久的に維持も可能です。
これから始めるかた、お電話お待ちしています。

TMゲームクラブでは全基板激安価格にて販売中

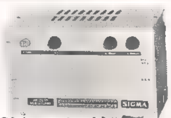
ウルトラマン…………¥48,000	ツインビー(電源付)…¥30,000	エイリアンストーム…¥48,000	トンマ…………¥30,000
銀河任侠伝……………¥18,000	バーニングフォース…¥93,000	ギャラガ88…………¥48,000	パロディウスだ!!……¥48,000
ギャロップ……………¥68,000	バンクショット………¥18,000	コラムスII…………¥10,000	フラッシュポイント…¥10,000
サプライズアタック…¥18,000	ムーンウォーカー……¥48,000	獣王記…………………¥35,000	雷牙…………………¥35,000
ゼクセクス……………¥98,000	レインボーアイランド …¥25,000	大工の源さん…………¥18,000	ロッドランド…………¥40,000

KIC



KIC'91 ※ボタン対応は¥2,000高
- Ⓐビデオ端子 ¥35,000
- ⒷRPG・21P、15P ¥29,000
- ⒸⒶ＋Ⓑ両方 ¥38,000

シグマ



- AV-2001(ステレオ) ¥25,000
- AV-9(モノラル) ¥20,000

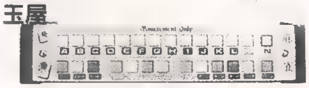
㊟Σ2200ターボは別売です。
AV2001のほかにシグマ2200ターボをご使用ください。

シグマ



- Σ2200ターボ ¥12,000
- メガドライブコード ¥3,000
- PCエンジン用コード ¥2,000
- パソコン用コード ¥1,500
- Fコン用コード ¥2,000

玉屋



麻雀パネルTMゲーム
KIC用麻雀パネル　ハーネス付
画面反転機能付 ¥8,000

TAMAYA GAME CLUB会員募集中！

- 入会のかた全員にテレカ、またはポスターなどプレゼント。
- 絶対お得なクーポン券により標準価格からさらに割引いたします。
- 価格リストや新製品などの会報も送付いたします。
- 会員のみの[illegible]板プレゼントコーナーもあります。
- 今後イベントなども企画しています。
- 会員カードを全員に発行します。このカードはクーポン券がなくても¥3000の割引ができます（基板のみ）。
- 資料販売リスト希望のかたは62円切手２枚同封の上玉屋GM係まで。

玉屋



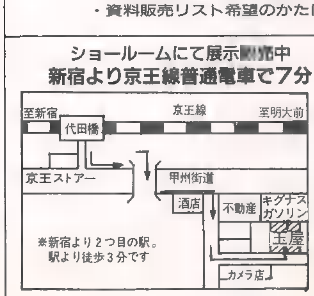
TMRGBエキスパンダTMゲーム
- TMエキスパンダ ¥14,500
- MSX·アダプター ¥2,500

(新型は、ヘッドフォン端子付)

求人募集

職種：サービスエンジニア
年齢：20歳以上
詳しいことはお電話でお問い合わせください。

ショールームにて展示[illegible]中
新宿より京王線普通電車で7分



営業時間　AM10:00〜PM7:00(平日)
AM10:00〜PM5:00(日,祝)
定休日毎月第2、3日曜日

PCBエキスパンダ・15Pしかない15kHz対応モニターに21Pを増設。21P入力端子には、同期分離回路内蔵。15Pでは、同期のとれなかった基板等が鮮明に映ります。15P・21P自動切換
※MSXのみ別売MSXアダプター¥2,500が必要になります。

振込先　松沢信用金庫代田橋支店　(普)0196301
TMゲームクラブ

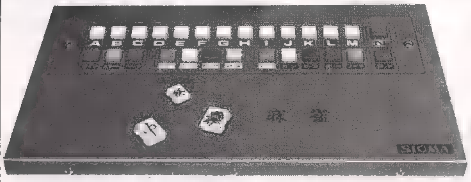
ショールームでは、多数のゲームを無料でPLAYできますので、どうぞご自由にご来店してください。
基板の予約も受付しています。
基板の価格は常に変動していますので、電話で確認の上注文してください。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

基板売買のトータルアドバイザー
TMゲームクラブ
株式会社 玉屋

〒168 東京都杉並区和泉2−1−26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-2001

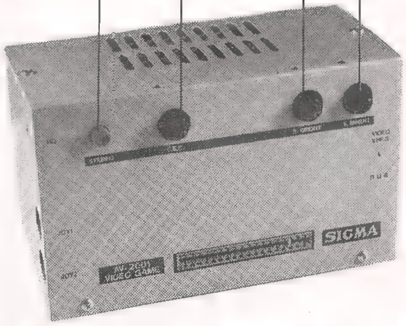
音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-2200を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

AV-9、AV-999、ARV-7に差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(3323)5524／パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス 03(3760)6630　テクナート 06(643)7641



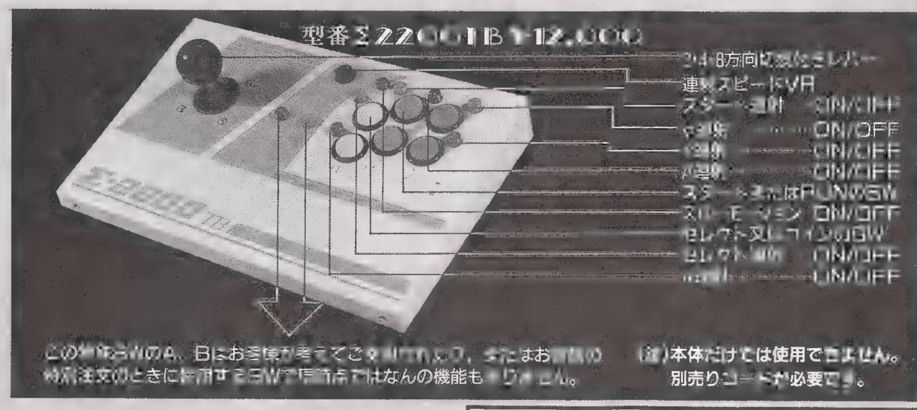
別売コード	
RGB21コード	¥3,500
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

* AV-2001をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから[illegible]です。
* 別売のΣ-2200と接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×[illegible]200×奥95ミリ)
* ソケットの配線はSAM規格

型番AV-2001 ¥25,000 付属品；テレビ[illegible]ビデオコード&スティック[illegible]コード1本

究極のPRO-STICK!! Σ-2200TURBO

ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・Fコン対応



S-9用
Σ-2200用
別売コード



* メガドライブ用コード(型番コードMD)·¥3,000
* PCエンジン用コード(型番コードPC)·¥2,000
■マスターシステム
&マークⅢ用コード(型番コードMM)…¥2,000
* パソコン[illegible]コード([illegible]コードPP)……¥1,500
* ~~Fコン用コード(型番コードFF)……¥2,000~~

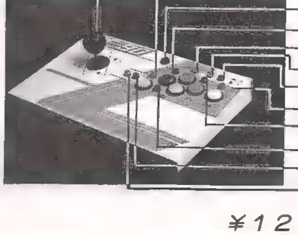
Σ-2200TURBOの特徴

* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。

NEW メガドライブ用 ¥4,000
RGB21ピンコード

スーパーFコン用PRO-STICK

型番SF-90 TURBO



¥12,800

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金[illegible]を[illegible]書留でお送りください。
* 商品到[illegible]1[illegible]以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヵ月間[illegible]書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL. 07948(4)0476





今日は、DISC BOXです。

今月は読者からのおたよりをたくさん紹介したいと思います。特にアレンジについての意見が多かったので、みんなでアレンジについて考えてみよう。

その前に、今月の新譜「サイトロン・ゲームミュージック年鑑1991」と「名盤アウトラン」のご紹介です。

アウトラン
セガ



1992年2月21日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD：PCCB-00081
￥1500（税込み）

〈アレンジバージョン〉 1.マジカルサウンドシャワー（リズム・リテイク・ミックス） 2.スプラッシュウェイブ（アルバム「スーパーソニックチーム」より） 3.パッシングブリーズ（新録音） 4.コットン オリジナルバージョン〈オリジナルバージョン〉 5.マジカルサウンドシャワー 6.スプラッシュウェイブ 7.パッシングブリーズ 8.SE＆VOICEコレクション

待ちに待った1500シリーズアウトランの登場ですね。目玉はなんといってもアレンジ3曲でしょう。オリジナルの雰囲気をそのまま残したアレンジは安心して聴けます。

アウトランのVGMを聴くたびに車の免許をとりたいなって思ってしまうのよね。海岸ぞいの道路とかを、お気に入りのVGMをかけながらぶいーんってかっとびたいです。おっと、ギアガチャしたり、300キロ出したりしないように気をつけなきゃだめね。やった！全国TOPで天国行き、なんていやよね。

サイトロン
ゲームミュージック年鑑1991



1992年2月21日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD：PCCB-00080
￥3500（税込み）
特典：全10P仕様ブックレット
　　　型ステッカーシート

DISC 1　1.ストリートファイターII　アレンジバージョン（KENのテーマ）／カプコン　2.コットン　アレンジバージョン（新録音）／セガ・サクセス　3.ストリートファイターII　オリジナルバージョン／カプコン　4.コットン　オリジナルバージョン／セガ・サクセス
DISC 2　1.デスブレイド　アレンジバージョン（新録音）／データイースト　2.ガンフロンティア　アレンジバージョン（新録音）／タイトー　3.エドワード・ランディ　アレンジバージョン／データイースト　4.デスブレイド　オリジナルバージョン／データイースト　5.ガンフロンティア　オリジナルバージョン／タイトー　6.エドワード・ランディ　オリジナルバージョン／データイースト

毎年恒例となりました年鑑です。聴いてみて「あらーいいのばっかり入ってるじゃないの」とか思ったら、それもそのはず。ゲーメスト大賞VGM部門で優秀だったゲームBGMを収録してあるんですものね。そうするとこのアルバムはまさにおいしいとこ食いという感じかしら？お買い得だよね。

このアルバムでいいな、と思った曲があったら、ぜひそのゲームのCDを買ってみよう。私はガンフロンティアをおすすめしちゃうよ。1500シリーズです。よろしく。

Dr.DDT君からの葉書です。ずいぶん前に送ってくれたんだけどやっと載せることができました。どうもありがとう。テクノスのCDもっとでるといいね。■

☆765メガミックス。出るべくして出た感のあるVGMのハウスリミックスだけど無難にまとまったアレンジで抵抗なくノレるのがいい。アレンジバージョンの新しい方向性を示したというのは少々大ゲサかな？でもこういうの大好きなのでじゃんじゃんやってもらいたい。

大阪の竹生[illegible]人くんどうもありがとう。私もハウスはわりと好きで、山本リンダのハウスリミックスとか買ってしまいました。そうそう、REMIXという雑誌がありまして、その本のテレビゲーム特集号があったらしいのですが、それに〝TAR〟というゲームの服を作っている人（たちか？）がいるらしいのです。おもしろいね。もしみんなが興味あったら取材してみたいですね。ちなみにREMIXはダンスミュージックの本だそうです。

おたよりBOX





DOUBLE DRAGON3／THE COMBATRIBES
TECHNOS JAPAN

1991年6月21日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD：PCCB-00065
￥1500（税込み）

765 MEGA-MIX
NAMCO

1991年7月21日発売
アポロン
CD：APCG-4014
￥2000（税込み）



パーフェクトセレクション ツインビー
コナミ



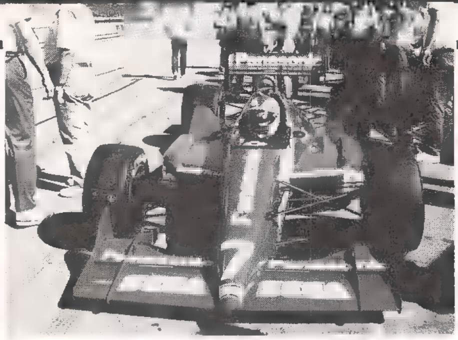
1992年2月21日発売
キングレコード
CD：KICA-1057
￥3000（税込み）

1.Mountain High 2.天空の要塞ラピュタ 3.FANTASTIC POWERS 4.イーバ星人の攻撃 5.SKY SWIMMER'S HEAVEN 6.RECOLLECTIONS 7.TWINBEE'S HOME TOWN SONG 8.霧の向こうのパラダイス 9.PRESET〝FUNKY〟BOSS 10.イーバの神殿 11.風の贈り物 12.EVENING GLOW OF T3

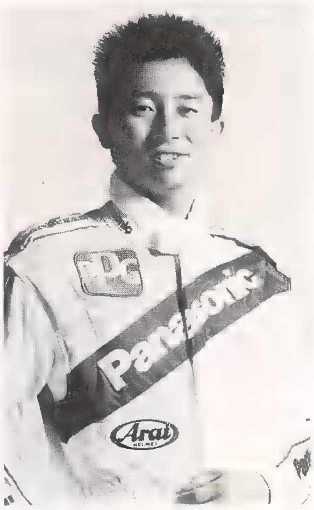
パーフェクトセレクションシリーズも顔がそろっていよいよツインビーの番ですね。出たなーツインビーはオリジナルも完成度が高いのでいったいどんなアレンジなんだろう？とドキドキ。全体的にフュージョンっぽさが加わってノリの良い素敵な出来です。中でも懐かしいツインビーのパワーアップ時BGMが超お気に入り。

CD発売翌日の2月22日㈯には㋘屋でN^2aZoプロジェクトのサイン会とミニライブがあるので、こちらも聴きに来てね。

フォメーションスクランブル



セガが
インディカーパイロット
ヒロ松下のスポンサーに



ゲームメーカーと、モータースポーツは、なぜか結びつきが強いようで、最近はこの手の情報が多いよね。今度はなんとセガの番だ！

セガといえばドライブゲームと連想してしまう人も多いくらい、ドライブゲームの名作を作り続けているメーカーだよね。そのセガが、インディカーのドライバーである、ヒロ松下氏のスポンサーになったのだ。

え？インディ…？と思う人もいるだろうけど、開催国の中心であるアメリカじゃF1をしのぐ人気ぶり。「インディアナポリス500マイルレース」といえば聞いたことある人もいるんじゃないかな？

F1のようなくにゃくにゃしたサーキットを走るのとは違い、幅の広いコースで長い直線があり、バンクのきついコーナーでぶっ飛ぶ－こんな感じのレースがアメリカ、カナダ、オーストラリアなどで、ワールドシリーズとして開かれる。なんか、いかにもセガらしいよね。

最近では、日本でもインディレースがTVで、たまにだけど観られるようになったので、セガ&ヒロ松下氏の勇姿が見られると思うぞ。これは期待大だね。

アミューズメントエキスポ1992 in 幕張メッセ

は どうなるかと いうとね…

今年も2月25日㈫、26日㈬の両日にAOUショーが開かれる。場所は、去年と同様に千葉の日本コンベンションセンター（幕張メッセ）だ。

今回は、去年に比べて倍の広さのスペースを使って開催されるのだ。かなり大規模なショーになることは間違いない。

さて、新声社も出展するAOUショーだが、26日に限り招待券のない人のために、当日登録票（有料）が用意されている。開催日が平日のため、小学生や中学生など、学校がある人の入場は不可。そのかわり、ゲーメストがバッチリ取材して、5月号で大特集するので、みんな楽しみに待っててね。

ザ・書評

これはいわゆるひとつのライフワーク「おやじの惑星」



「なんだか知らないけどいいんですよね～」などという評判もあいまって全国各地で自我の崩壊を助長すべく発売中！（白夜書房より　780円）

「おたく」という言葉は、今や、すっかりメジャーになり、当初の差別的意味合いはドンドン薄れてきた。このこと自体はいいことか悪いことか、はっきりとしないが、「おやじ」という言葉も同じ道すじを確実にたどっている。そういえば、「おやじギャグ」や「スケベおやじ」といった言葉は、単なる非難中傷というにはあまりにも哀愁を帯びすぎている気がする。

まあ、それはいいとして、この手には少しウルサイ栗原のコメントを載せておこう。

ファミコン通信などで広く深いファン層を持つ桜玉吉の4コマ作品集である。内容は女子高生の呼方六色おやじ・生きる悪意のんきな父さん・性欲の結晶つやつやおやじのおやじ三部作、アンド在庫一掃的短編ヨモヤマ。ほんのりエッチかつほのぼの狂った作品集は、大人への階段を登りはじめた君たちに読まれるべくして存在する。発行が白夜書房というのもなかなかに心憎い、小粋で洒脱な一冊。

セガとサンリオ共同企画 けろっぴのクレーンゲームだ

UFOキャッチャーで勢いづくセガと、けろっぴ、キティちゃんで有名なサンリオが共同でクレーンゲームを作ったぞ。

機種名は「けろけろけろっぴUFO大冒険」。操作方法は、UFOキャッチャーと同じようなもの。ただ、コンパネが多少低い位置に付いているようなので、小さい子にもやりやすいはずだ。

そして最大の特徴は、何も取れなくても、サンリオキャラクターのカプセル入りマスコットが出てくるのだ。これはうれしいよね。

では、どこへ行けばこのゲームがあるかというと、基本的にセガやサンリオの直営店、あとサンリオピューロランドなどだ。とりあえず'92年2月からのお目見えなので、もうじき君の近くの店にも入るかもね。おたのしみにーっ。



⑦屋にもUFOキャッチャー入ってます。

ウヒョー、ゲームミュージックをオーケストラで聴ける！ ゲーム音楽ファンタジー

普段なにげなく耳にしているゲームミュージックは、あの黒いちっぽけなROMに入っている。そ、それをオーケストラで再現しようとする企画のお知らせなのだ。

「ゲーム音楽ファンタジー」

●2月23日（日）14：00開演 渋谷NHKホールにて
出演：すぎやまこういち　ミルトン・クロッツ　東京フィルハーモニック管弦楽団
料金：A席…¥3500
B席…¥2500

●チケットぴあ、チケットセゾンなどで好評発売中！

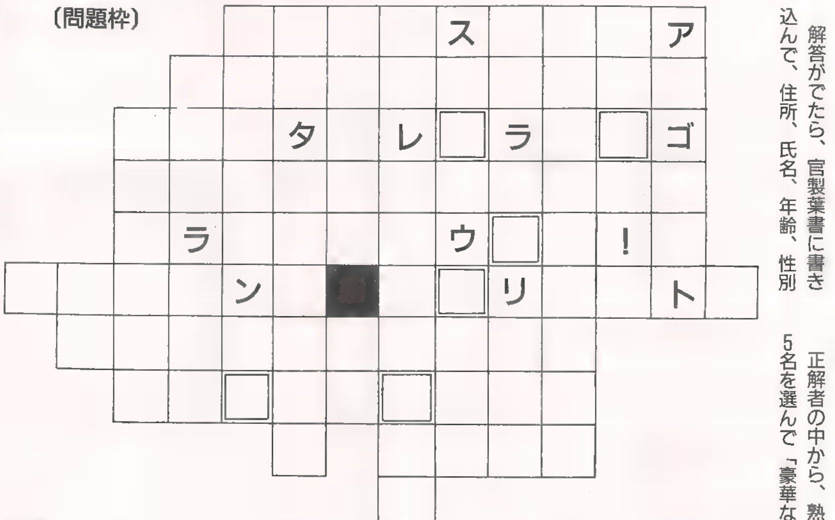
●お問い合わせ…NHKプロモーション　03（5458）1521

『CRAM DOWN』パズル

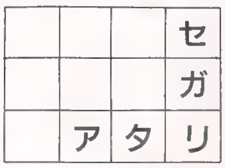
解答葉書に「パズルがないと物足りない」なんて書いてあると、とっても嬉しい。今月は、前回分の当選者・残念賞の発表もあるんで、むりやり半ページ奪い取ってのパズルです。

参考 横山みゆきさん
出題 APAPA

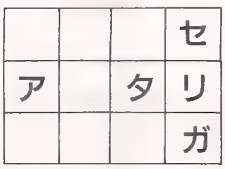
〔問題枠〕



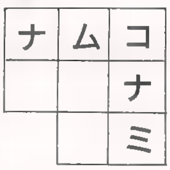
(例1) ○



×



(例2)



〔ゲーム名群〕

アテナ	コットン	ゼロウイング	トライゴン	マッピー
ウルトラマン	コラムス	ダイセンプウ	ニモ	モンスターレア
ガルカ	コントラ	タンク	パロディウスだ!	モトス
ギャロップ	スーパーパン	テトリス	ビジランテ	ライガ
クリキントン	ゼビウス	テラクレスタ	プリルラ	レゾン

解き方

さーて今回は「CRAM」がテーマのパズル。ゲーム名群のゲーム名を、なるべくたくさん、問題枠の中に収めちゃってほしい。条件は次の3点。

①一つのゲーム名の文字は、縦または横に、すき間を開けずに、かつ直線状に並んでいること(例1)。
②同じ文字は重ねてよい(例2)。
③空白のマスができてもよい。

以上の条件を満たした上で、二重枠の中に入った文字をすべて使ってあるゲーム名を作ってほしい。

そんでもって今回の解答は「あてはまったゲーム名すべて(当然少ない人から正解)」と「二重枠内の文字でできたゲーム名」の二つ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。しめきりは2月20日必着。

正解者の中から、熟読玩味した5名を選んで「豪華な粗品」を、参考案を送ってくれた横山みゆきさんには記念品を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中です。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。

1月号当選者発表

『つめテトパイピング』パズルの正答率は85%。難易度アンケートは、VH 1%・H 11%・N 37%・E 31%・VE 20%と、みかけより簡単、という結果ですね。「一見簡単そうで、やってみると歯応えたっぷり」な問題作りを目指しているんだけど、その点ちょっと甘かったかなー!?

でも今回は、完成させたときのオールスクエアの気持ち良さを優先させたのです。

当選者

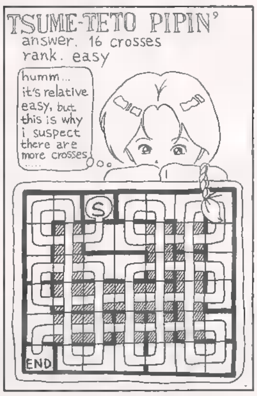
平田 豊治君(東京都)
篠原 一太君(香川県)
柴村 隆士君(福岡県)
星野 憲次君(山梨県)
PN いばらきぴーまん君(新潟県)
以上5名。おめでとー。

さて、くさかべ君、そうです。片岡君、……勘。西田君、そう、クロスパイプは縦が上になるのだね。あるらうね君、頭はすでにぶっこわれてます。河崎君、人に答えを教えるのはちょっと……。てんめー君、人を疑っちゃいかんよ。SYC君、ほぼ正解です。Q極君、はぴ・ばーすでい。

今月の残念賞



PN 李can'tさん(神奈川県)㊣
それじゃあ、東風の立場はいったいどーなるの?ってね。



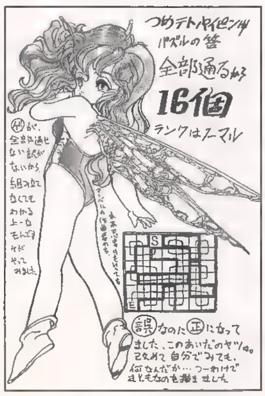
PN くりっぷ君(千葉県)㊣
てなわけで、これが正解パターン。16個はみえみえだった?



PN かきのたね君(愛知県)㊣
最長編シリーズ。シリアよ。こんなヒューイのどこがいい?



PN 立花美信さん(東京都)㊣
じゃあ何か?そのうちおさげが3本になるのか?しかも攻撃を?



石塚 朗君(秋田県)㊣
そーですね。1月号で㊅が㊣になってたんだねえ。気をつけます。

11月号 当選者発表

クイズ『ペーパーアドベンチャー』の正答率は久し振りに低～くって17%。難易度アンケートは、㊣(誤)全員集計で、V(ベリーハード)H13%・H(ハード)17%・N(ノーマル)30%・E(イージー)19%・V(ベリーイージー)E 21%。ということは、見かけより難しかったってことやね。

解答は256の予定だったんだけど、227、または12でもいいことにします。というのも『コットンのクリスタルの効果はいくつ?』という問題で、過去のゲーメストに3種類との記述がありますが、本当は5種あるからです。

だからルートは1→8→22→26→13→17→14→24→25→19→23→15まで来てれば、その後→10でも→20でも→29→20でも正解です。

ライバルはひっかけの8番と奇々怪界あたり、正解ルートを外れると、エドモンド・本田は……とか、ガンフロンティアの弾は……とかの奇問に当たります。

当選者

PN 中野智徳君(北海道)
中む宏彦君(神奈川県)
PN タケマル君(千葉県)
斎藤和海君(栃木県)
諸江一徳君(佐賀県)

以上5名。おめでとーね。

中町君、ぜんちゃん曰く「僕は○○じゃない」ってさ。HELIOS君、君は僕を誤解している。トライゴンレィディさん、調べるのは当然OKです。NOA君、がんばるよー。ATA君、がんばれ。佐藤君、ASOは3ボタンだぞ。はい、ではまた来月。

先月の残念賞



PN 茉見 晶君(大阪府)㊣
やー、久し振りだね。絵、変わったねー。で、きっちり正解だ。



PN 五条一Y君(京都府)(誤)
175の人へ。黄色いお札はおつきいお札で、赤が[redacted]弾なんだ。



PN ☆画野郎君(静岡県)(誤)
22→26でしょお。「シリーズ最終回」だって。次回作にも期待。



PN 夏木 良さん(福岡県)(誤)
13→17だよお。ボンバーは、左右にひとつずつ付くからね。



PN CLIP.C君(千葉県)(誤)
何か、こー、素朴な味わいが好き。音が貫通してるよーで怖いが。

世界が君の相手だぞ！

3月号プレゼント



Goodなphoto：東京都　綱代秀史君



Goodなphoto：神奈川県　神崎壁男君

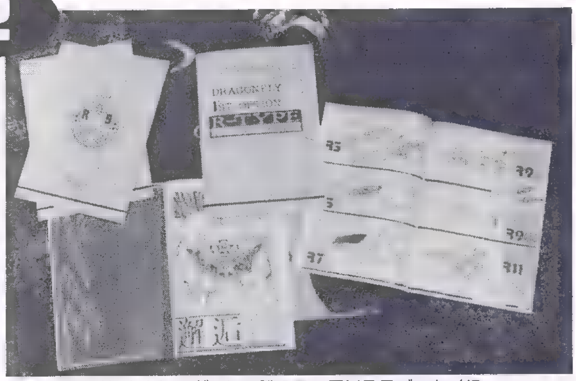
2月号プレゼントの①下敷き&パンフはキングレコード提供の間違いでした。キングさんごめんなさい。

1 カプコン提供究極カプコンセット（5名）



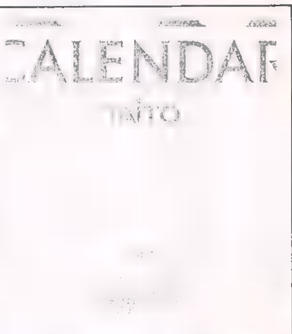
カプコンカレンダー、キャプテンコマンドーの下敷き&パンフ、カプコンバインダーのセットでいこう！至福の時間をあなたに…。

2 アイレム提供至高アイレムセット（5名）



●チームアイレムカレンダーに、謎のR－TYPEブック（超貴重！）のセットだ。夜中にこっそり読むのがオツだ！

3 タイトー提供タイトーカレンダー（5名）



●あれっ？殺風景だったお前の部屋がいつの間にこんなゴージャスに…。

6 ゲーメストアイランドオリジナルテレカ（5名）



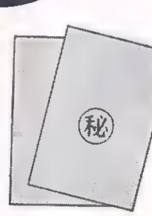
●心をホットにするこの定番アイテム。

7 SNK提供メモリーカード（10名）



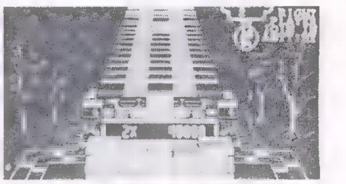
●ブラックボディのニクイ奴！

8 今度おなじみ㊙生写真（10名）



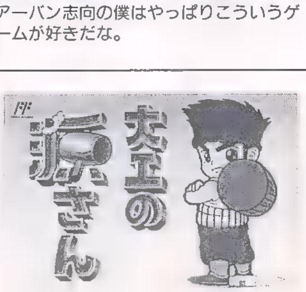
●1度見たら2度と見られないぞ(?)。

4 ゲームシティOZ提供クラックス基板（1名）



●アーバン志向の僕はやっぱりこういうゲームが好きだな。

5 アイレム提供大工の源さんFCソフト（1名）



●こちとら江戸っ子だからな、たりめーよ。

プレゼント希望の人は

2月29日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れてください。オット、切手をはるのも忘れないこと。

☆締め切り

2月29日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表

ゲーメスト3月30日発売5月号誌上にて。

当選おめでとう 1月号プレゼント当選者発表

①データイースト提供バットマンTシャツ
(秋田県) 沖田尚也君
(石川県) 田中克敏君
(兵庫県) 春名義行君

②NEWアイランドテレカ
(群馬県) 猿谷将史君
(愛知県) 石原考則君
(愛知県) 加藤文章君
(兵庫県) 小島　龍君
(島根県) 加藤武史君

③アメニティシティOZ提供クラックス基板
(埼玉県) 斉藤拓郎君
(三重県) 加藤　健君

④SNK提供NEO・GEOメモリーカード
(宮城県) 吉田喜一郎君
(茨城県) 野田　茂君
(埼玉県) 新井　大君
(愛知県) 茂田充弘君
(佐賀県) 江田信一君
(兵庫県) 増田健一君
(岡山県) 諏訪邦宏君
(大分県) 杉安繁季君
(福岡県) 神尾信也君
(福岡県) 北手淑美さん

⑤㊙生写真
(秋田県) 平井秀憲君
(新潟県) 山口　隆君
(埼玉県) 中村敏幸君
(埼玉県) 林　靖人君
(東京都) 古谷大佑君
(静岡県) 中村哲也君
(愛知県) 大谷和巳君
(愛知県) 乾　和宏君
(大阪府) 森田昌宏君
(大阪府) 志方純一君
(北海道) 田中　聡君
(大阪府) 真鍋一摩君
(福岡県) 村岡奈緒子さん

⑥アミューズビデオ米子提供雪だるまちゃんダッシュボードライト
(北海道) 藤内　真君
(東京都) 林　一郎君
(神奈川) 鴨志田　隆君
(滋賀県) 小林　斉君

DOHJIN コーナー

担当：APAPA

40冊を超える本の中から、たった10冊を選ぶ作業。次号へ持ち越す本もあるから、選ばなかった本が総没になるわけじゃないけど、集中力を消耗する作業であるぞ。

で、本を送ってくれる人たちに向けての「売るコツ」なんかを書いた小冊子を作ろうか、とも思う今日このごろ。意見のある人は、お便りください。

しかし、仕事の手間が増えるだけ、という意見もあるな。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③送料込みでの通販の値段および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。（例「○月号ー△月号の範囲」）
⑤通販はいつまで行うか。（例「売り切れまで」）
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

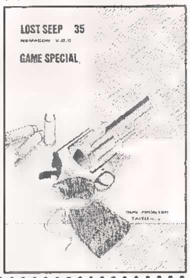
☆伝言板には同人誌の広告やサークルの宣伝などを葉書でどうぞ。2月20日までに届いたものは5月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなくね!!

同人誌紹介

値段は送料込みです

LOST SEEP 35 GAME SPECIAL



日本大学芸術学部・熱血漫画根性会発行、B5判112頁オフ、表紙2色。

「いい作品、載ってるっす」

飛竜、DQ、ファイナルファイト、アワーなど8本の漫画で構成。よくある同人誌とは、ちょっと違った雰囲気を持った本。

通販は800円の無記名小為替で。

（〒367 埼玉県本庄市西五十子430ー1 諏訪優二）

FIGHTING SPIRIT



PUMPKIN PUMPKIN発行、A5判108頁オフ、表紙カラー。

「F（ファイナルファイト）Fとフェリオス。何の共通点もないけれど、愛は一頁一頁に入っております」

募集原稿編集タイプの漫画誌。ギャグが多め。

通販は700円の無記名小為替＋250円切手＋宛名カード一枚にて。

（〒157 東京都世田谷区北烏山2ー9ー5ー308 藤原陽子）

YOU WIN!



ストリートやり隊発行、B5判52頁オフ、表紙カラー箔押し。

「ストII本です、まんがばかりのヘンな本ですが、どうぞよろしく!!」

女性ノリのストIIギャグ寄り漫画誌。隆、拳、ガイル、春麗ネタが多い。

通販は800円の無記名小為替にて。

（〒890 鹿児島市下荒田2ー38ー20 中村厚子）

INSERT COIN



協同組合アシキー発行、A5判84頁オフ、表紙箔押し。

「今回は表紙に凝ってみました。皆様の希望でストIIオンリー本です。よろしく」

34ページを開いた時、思わず笑ってしまいました。

通販は500円の無記名小為替＋210円切手で。

（〒491 愛知県一宮市大和町毛受字中屋敷66 真[illegible]香[illegible]）

喜楽



サークルアマコスト発行、A4判38頁コピー。

「初心者が初心者のために作った基板の遊び方の本です」

電気の知識が特別になくても、一通りの所さえ押さえていれば、家庭で業務用ゲーム基板で遊べるという実例。

通販は400円の無記名小為替＋宛名カードにて。

（〒981ー11 宮城県仙台市太白区四郎丸字大宮75ー1 安藤方）

SOLOMON PRESS β Vol.II



グループSOLOMON発行、B5判94頁コピー。

「通巻11冊目にしてラストです。雑学の欲しい人、どうぞ」

小説と、オリジナルTT（テーブルトーク）RPGのリプレイ、TRPGについての記事が主。オフセ本のような製本には脱帽。

通販は700円の無記名小為替にて。

（〒652 神戸市兵庫区荒田町3ー64ー3 桜井方「SP2」Ⓖ係）

絶対戦士



闇討ちファイターズ発行、A5判60頁コピー。

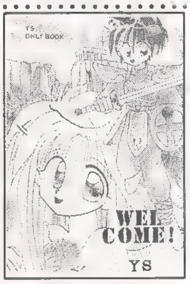
「とにかく小説に目を通してください。ベガ、隆の好きな方にオススメします」

ベガVS隆の血みどろ対決小説。かなりオリジナル。

通販は400円の無記名小為替にて。

（〒614 京都府八幡市月夜田48ー31 早弓由紀絵）

WELCOME!



TOY・BOX発行、A5判68頁オフ、表紙カラー。

「Ys本の2です。アドル君中心とIIIが主です。シリアス＋ギャグの漫画中心。坂巻の個人誌でゲスト様ありです」

内容のクオリティは、表紙を見てのとおりです。

通販は600円の無記名小為替＋250円切手＋宛名カードにて。

（〒314 茨城県鹿島郡鹿島町宮中2362ー16 太田方「TOY・BOXⒼ」係）

KNOCK OUT!!



CRAZY PANTHER発行、B6判20頁コピー。

「カプコンの本です。ストIIだけじゃありません。勢いで作ったので、安さで勝負のつもり。でも高くてゴメン」

オードブルのような本。アマゾネスがかわいーじゃん。

通販は100円の無記名小為替＋120円切手＋宛名カードにて。

（〒306ー06 茨城県岩井市辺田1141ー15 [illegible]沼方「C・P」係）

LET'S GO!



FANTASY WORLD発行、A5判40頁オフ。

「まんが中心のDQオンリー本。多数のゲストをおむかえしております」

ギャグ系のネタが主。標準的なゲストあり本。

通販は500円の無記名小為替にて。

（〒227 横浜市緑区[illegible]が丘3ー24ー6ー101 中山方「LET'S GO!」）

伝言板

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなどの通信販売広告の掲載については、…ない場合がありますので、ご注意ください。



FANTASY大好き人間

スタッフ(札幌市内のみ)&会員大募集!

・ファンタジー(オリジナル)、ゲーム中心のよろずサークルです。絵描きが好きで、たくさん活動してくれる人の私に愛の手、をさしのべて下さい。男女年令問わないよ!
案内書を送りますので、62円切手同封で、住所、本名、PN(ふりがなつけてね)、TELをきちんと書いて下の住所へLet's go!! 気軽にお手紙下さいね(費用0円)
・スタッフ(いっしょに本を作ってくれる人)希望者は「参謀役になってやる」で!と書いて下さいな。

〒003 札幌市白石区菊水4条1丁目2-10
赤塚MS・A・202
座間 照美まで おまちしてます。よろしくお願いします。



全世界いやがらせ協会主催・ゲーム系コミケ

昇龍軒

平成4年4月29日(水)祭 AM10:30〜

豊洲文化センター・レクホール[水曜会]

(PM4:00〜蒸発会(主催がサンダーダイ)があります)

くわしいことの問い合せは…

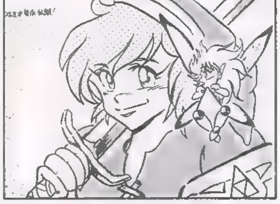
〒335 埼玉県蕨市中央
2-3-9・3-A
全い協会埼玉南支部 係

サークル募集! → 受付〆切:平成4年3月15日(当日必着)

THE LEGEND OF ZELDA

SFC『ゼルダの伝説』本を作るにあたり、協力して下さる方を募集します。
内容はマンガ・イラストマップなど、たっぷり笑えてちょっぴり役立つ本に。
興味を持たれた方は、62円切手同封のうえ、下記までご連絡下さい。

〒546
大阪市東住吉区照ヶ丘矢田4-10-2
パルウッド203　倶楽部X1「ゼルダ」係



通販用語の基礎知識〜宛名カード〜

作り方:5cm×7cmの紙(薄くなく丈夫な白紙)に自分の住所氏名を書く。ペンは耐水性のものを使うこと。以上。

用途:通販の事務処理の手間がはぶけます。同人誌を送る際、これを封筒に貼れば住所書かずに済むのですから。なお、上の紙は標準サイズであって、寸法が違っていてもさしつかえありません。

発展:宛名シール…シール状の紙で宛名カードを作ったものです。シールはタックタイトルのバシート3枚のものをおすすめします。(51枚作れて200円です。)こちらの方が良いのが現状です。





筆者募集!! staff

はじめまして!!「みかんライム」より、「でたなまじかるBOOK3」の筆者を募集しています! ゲーム中心の本です。興味をもたれた方はぜひお手紙下さい

〒343
埼玉県越谷市
赤山町1-8-2
樋渡 妙恵

川名 [redacted]人誌

たいした奴!

☆うひょ〜ついにできたぞ!初の個人誌だ!
スト2とファイナル、ファイト中心になってしまいましたが、「買ったるぜ〜」という方、ご一報あれ!!
☆P20・コピーです。
300円為替と175円切手で連絡用に62円切手同封の上、下記まで。

〒115 東京都北区赤羽2-35-7
川名 景清 まで!

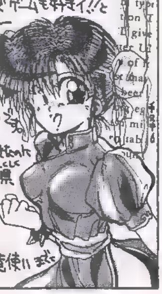
数に限りがありますのでお早めに。



ゲスト様募集! ストII

3月発行予定の コピーかもなぁ…
× ストII本のゲスト様を募集してます!
× まずはお手紙下さい。
× あと、DQ好きでゲームも好きィ!!とい う方がモット〜
× のゲームサークルも会員様を常時募集中です。
よろしく〜。

〒251 神奈川県
藤沢市
鵠沼海岸
2の10の25
嶋田方月の竜使い まで



Fantasy Being Island

会員募集のお知らせ!!

当会では投稿、サークル活動に興味を持つ方を■時募集します。
活動内容等へのお問い合わせは200円無記名小為替同封の上当方へ。ユニークな入隊案内書をお送りします。

〒594
大阪府和泉市葛の葉町50
寺前伊織





ブランカ本執筆者募集!!(予約も同時に行います)

○ブランカをテーマにしたグッドな同人誌を作るために只今ライターを募集中です。やってみようという気のある方は、2/20日までに下記までご連絡下さい。
○条件は、「読者の対象となるような」カットか論文、または今まで自分の手がけた作品あるいはそのコピー(これが望ましい)を同封し、自分のできるあるいはやりたい事を書いてくること。です。採用者にはものような「ソニックブランカ」シール(カラー)と本誌をセットで、不採用者にも原価で買える割引券を差し上げますのでどんどんご応募下さい。
○また「女性にもブランカをアピールしようキャンペーン(仮)」を行います女性の不採用者予約者にはシールを無料でプレゼントお待ちしてます!! 飛田さんと阪本さん

〒017 秋田県大館市
釈迦内字街道上 112の2 2の203
赤坂浩まで
TEL 0186(48)6153

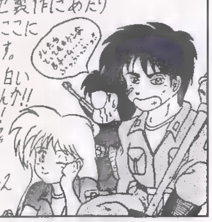
〆切りは2/20日

投稿野郎B-TEAM!
戦力及び兵増強の為

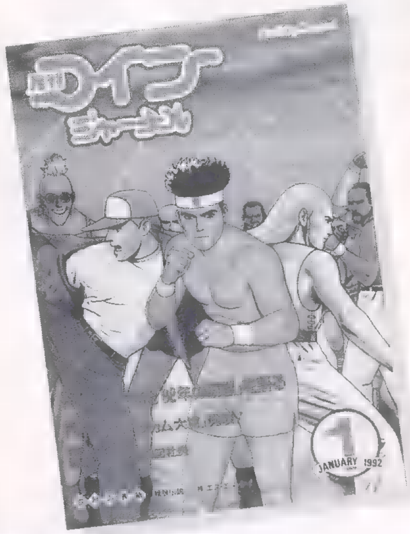
兵員求ム!!

我がBチームでは初のオフセ製作にあたり更なる執筆者増強の為ここに第二次募集をいたします。
共に血と汗と涙を流して白い原稿を染めようではありませんか!!
ゲームの事なら何でもありあり!!
先ずはイラストを描いて、62円切手&あて名カード同封で、下記まで

〒343 埼玉県越谷市砂原971-2
春木方「投稿野郎B-TEAM」



これでキミもAM業界人だ!

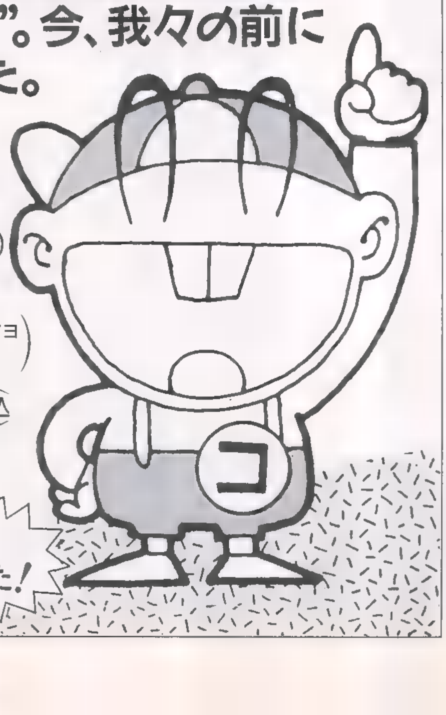


ゲームフリークの間で噂される幻の雑誌——"コインジャーナル"。今、我々の前に遂にその正体を現わした。

⊙基板・筐体が欲しいキミは
(「中古機情報」でお買得機をみつけよう)

⊙新製品やインカム情報が知りたいキミは
(「ニューマシンインフォメーション」「ロケーション別業況」を読もう。

☆欲しい人は、1冊1240円(税込) 現金書留で出してね!



住所が変わりました!

株式会社 コインジャーナル

〒 大阪市北区…2丁目4番2号 …ビル　TEL …　FAX …

ミッキー

"ミケのキャラ探"だよ!!





今月は上の写真のキャラクターが出てくるゲーム名を当ててね。正解者10名に「ミッキー福袋セット」を差し上げます。
（イラスト描くと得点高いぞ。ミッキーやゲームに対する意見もよろしくね）



12月22日・23日の
チャリティーに来てくれた人
どうもありがとう。
今年もミッキーをよろしくね。

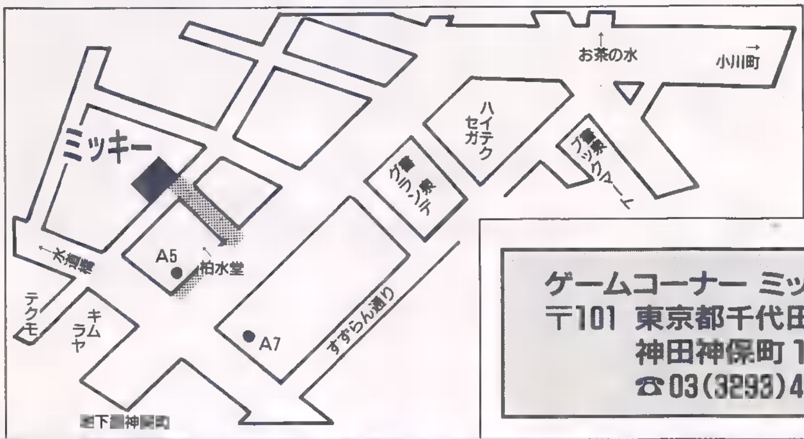


アルバイト急募!!

- ■時間AM10：00～PM11：00
  （早番・遅番アリ）
- ■時給800円以上
- ■年齢18～25歳
- ■交通費支給
- ■ユニフォーム支給（ジャンパー）
- ■仕事内容はホール係
  軽作業、相談に応じます。

地下鉄神保町駅A5出口より出て左折、お菓子の柏水堂横を左折して直進すれば。

ゲームコーナー 全台50円!!



ゲームコーナー ミッキー
〒101 東京都千代田区
神田神保町１－16
☎03(3293)4852









おなじみ"ミキ丸一家"



●北海道ーJ・ー君
☆後ろのキャラがきてる。

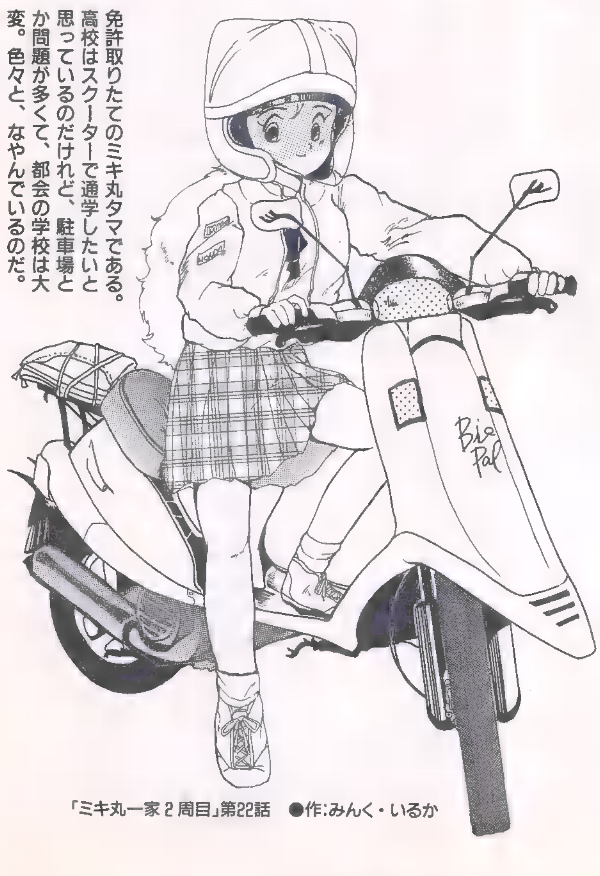


●香川県ー白沢雪君
☆こういうイメージだよね。



●石川県ービビアン山下君
☆キャメトラ風オセロ?

その他ー徳島県の悪君、静岡県の鈴木君、静岡県の日吉君の計６人に福袋差し上げます。



免許取りたてのミキ丸タマである。高校はスクーターで通学したいと思っているのだけれど、駐車場とか問題が多くて、都会の学校は大変。色々と、なやんでいるのだ。

「ミキ丸一家２周目」第22話 ●作:みんく・いるか

●12月22・23日のチャリティーに来てくれた人、ありがとう。当日こられなかった人も大勢いると思うけど、またの機会によろしくね。

●さてキャラコンとキャラ探に関して徳島県の中野君ほかの読者から、要領などへの質問がきているので、今月はまとめて答えることにするね。

■キャラコン（キャラクターコンテストの略）の応募内容。

●「ミキ丸一家」に登場するキャラクターを考えてください。面白いキャラクターは採用して㊙ゲームテレカプレゼント。

■ミケのキャラ探の応募内容。

●右ページ上のように毎月、ゲームキャラクターの写真を載せますので、ゲーム名を当ててください。こちらも㊙ゲームテレカプレゼント。

■「キャラコン」は今月より課題のかわりにヒントを出しますので、ヒントに合わせてキャラクターを考えてください。

ハガキにかくのは――
①キャラクターのイラスト
②ミキ丸との関係
③ゲームコーナーミッキーへの意見（ゲームに関しての感想でもよい）
を必ず入れてミッキー住所まで送ってください。なお、キャラコンもキャラ探も、イラストは、そのまま載せるので黒インクで描いてください。

今月のヒント
ミキ丸も高校生である。
春の高校に関係あるキャラは?

■いまだに問い合わせの多い旬刊ライテスト。申し込みのおくれた人や、ミキ丸をもっと知りたい人のために200部ほど残しておいたので、欲しい人は62円切手を同封の上、左記の住所まで連絡ください。折り返し、申込書と案内を送ります。（先着順）
〒222 横浜市港北区小机町二六〇〇ー一二一 ㈲ミルコンズⓌ係



ゲームランドアタック

宮城県仙台市宮城野区[redacted]町4-5-41 ☎(022)235-8794

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ガイル)	1,486,000	ドリームのスパるだけ夫	1コインオール D×21
2	ストリートファイターII(E・本田)	1,410,600	どすこい!	1コインオール D×ALL
3	ストリートファイターII(ダルシム)	1,473,600	ドリームのスパイ	1コインオール D×ALL
4	ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	3,058,100	MR光弘君 まつくら見たか	1コインオール
5	ストリートファイターII(エルフ)	5,152,700	ドリームの心配担当	1コインオール
6	サンダーブラスター	2,849,030	A. Z	6面
7	餓狼伝説(テリー)	347,000	WDK	1コインオール D×5
8	餓狼伝説(アンディー)	455,100	NPC	1コインオール P×14
9	餓狼伝説(ジョー)	412,200	WDK	1コインオール
10	サンセットライダース	313,960	A. Z	9面

めざせハイスコア!!

今月分で新たに掲載店が増えました。そこで、50号のときの掲載希望に手紙を出したのにまだ載ってない、というお店は連絡を下さい。（AOUショーで会いましょう。担当）

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆=1

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード部門)	2,478,300	ウィザード角谷	1コインALL 武器レベル5
2	レッスルフェスト (1P)	5試合目	ゲームセンター「嵐」2世	ボスマン・スローター使用
3	スパイダーマン (1P)	142,900	「S」GALAXY-いけだ	1コイン3面
4	ヴィマナ (1P)	6,880,890	CBX	5-5ボス 482%
5	餓狼伝説(テリー部門)	430,100	はしも	1コインALL マーシャルアーツ
6	餓狼伝説(アンディ部門)	447,300	シーブック	1コインALL P×13
7	スラッシュラリー(パリダカMODE)	3′02″39	マサオマスター(武)	1コインALL トラック使用
8	キャプテンコマンドー(ジェネティー部門)	149,790	NORI(A)KEY'S	1コイン St8の後半
9	F1エキゾーストノート	LAPTIME 00′51″85	モンキー(ク)	1PLAY POINT173
10	ストリートファイターII(春麗部門)	1,478,000	CHINⒶ-HMS	1コインALL DKO×?つめ!

ハイテクセガ青森&新町 ☆=9

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F1エキゾーストノート(AT)	0′50″78	赤い車は生理中だろう! 怒りっぽいぞ(翼)	200P
2	F1エキゾーストノート(MT)	0′49″98	やっと復活!! コーン・プロスト	200P
3	空牙	4,353,040	DGRS-うえすぎ	2周クリア セイレーン
4	グラディウスII	9,390,000	あと一周だったのに一 DGRS-うえすぎ	12-8 3-Ⓕ
5	はちゃめちゃファイター	11,407,550	OAGめしや氏1月八戸に行きます。たかし	6面
6	サンセットライダーズ	744,400	踊るビビル星人(笑)	ほぶ 2-6
7	ゼクセクス	1,450,700	ひわいな会長(笑)	2-3
8	ギャラガ	999,900+α	中田	256面リセット スコア3回ループ
9	キャプテンコマンドー	103,630	おにょーぶー!私は岐阜に行きます。	ジェネティー 6面
10	キャプテンコマンドー	117,530	おにょーぶー!私は岐阜に行きます。	キャプテン 7面

プレイシティキャロット旭川店 ☆=15

[redacted]道旭川市三条通15丁目左1[redacted]銀座センタービル2F ☎(0166)26-1043

	GAME	HI－SCORE	NAME	[redacted]
1	F-1グランプリ	8′19″551	ARIS	Dコース P-36
2	ストリートファイターII	1,477,500	SHADOW-K.T	
3	餓狼伝説	306,200	ARIS	1コインオール 骨法使用
4	ザ・キングオブドラゴンズ	3,231,600	SHADOW-K.T	1コインオール ウイザード [redacted]
5	サンセットライダーズ	612,010	KDD/2	コルマーノ 2-4 P-なし
6	キャプテンコマンドー	158,120	ARIS	R-8 1コイン ジェネティー
7	サンダーブラスター	3,947,040	ARIS	1コイン R-6
8	ゴークス	317,390	KDO/2	R-4-2
9	キャプテンアメリカ	999,999	PHANTOM	1コインオール VISION
10	ビーストバスターズ	2,742,250	TAK-DEFUKUN	R-5 1コイン

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=1

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	137,320	IKKYU	8面[redacted] 3[redacted]
2	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	3,871,300	NOP-CPS	1コインALL Lv1-1
3	ストリートファイターII(E・本田)	1,434,300	[redacted] MTJ-MU	1コインALL パーフェクト×21
4	ストリートファイターII(ガイル)(リュウ)	1,460,000 1,435,400	M. S KYZ	1コインALL 1コインALL
5	餓狼伝説(アンディー)(テリー)	312,500 401,200	ASK ZAÔ-HIR	1コインALL 1コインALL
[redacted]	アサルト(旧Ver)	695,350	NOP-MIDⓀⒸ	ALL 残機×2 5機設定
7	キャプテンアメリカ	824,202	IKKYU	1コインALL アイアンマン使用
8	タンブルポップ	1,292,000	ZAÔ-HIR	1コインALL 1UP×8
9	ボラックス	4,103,500	このゲームもういーや(SPR-原爆)	1コイン 2周目3面
10	ストリートファイターII 米沢対戦会	優勝	KZY 佐々木和也(ケン、E・本田)	[redacted]て下さった [redacted]ありがとう!

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町3-3 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンアメリカ	848,601	たかよし(2年2組2番2コース)	アイアンマン 1コインALL
2	[redacted]伝説	375,100	アンディーボガード	ALL P×8
3	ソルバルウ	132,890	HC高校の亀山亀蔵	1コイン
4	はちゃめちゃファイター	8,939,530	河原木ひろきち	5面
5	タンブルポップ	976,700	けんじ	10-10
6	ブロックブロック	190,810	時田	ノーマルR28
7	タンクフォース	353,700	パンクフォース	R17 1コイン
8	キャプテンコマンドー	55,790	ATS	4ボス ジェネティー
9	サンダーブラスター	3,334,800	DGRS-うえすぎ	5面
10	SDガンダム	975,400	TACO	6面

ゲームプラザヴィクトリア ☆=10

[redacted]道札幌市南区[redacted]川4[redacted]3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー(ジェネティー)(連)	124,160	常連その2	不明 1コイン
2	キャプテンコマンドー(キャプテン)[redacted]	97,410	Bz-たつる	6面
3	キャプテンコマンドー(翔)(連)	51,510	NAO'S KID	4面ボス
4	キャプテンコマンドー(フーバー)(連)	44,700	NAO'S KID	4面ボス
5	ゼクセクス(連)	2,405,500	EXE-ゆうすけ(鏡)	2-6 1UP×1 大吉
6	サンダーブラスター(連)	4,000,830	LAP-BMXER	6面ボス手前
7	F1グランプリ(Dコース)	8′19″944	常連その1	ALL 40PTS
8	キャプテンアメリカ(アイアンマン)(連)	812,502	なぞの名人	ALL 1コイン
9	ボンバーマン	1,959,800	竜の騎士越川	6-6
10	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ(必)付)	3,730,200	戦場の送り狼CIA	ALL 1コイン 残1

ファミリーランドカーニバル ☆=2

[redacted]県会津[redacted]松市中[redacted]3-53 ☎(0242)28-2236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルブラック	303,980	PU-CHINファンクラブ会長 MASAHIKO	5面
2	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	92,800	PSPCHI-SOLDIER MASAHIKO	6面
3	餓狼伝説(アンディー)	374,000	いのせよりバカ ワタブへ	
4	F-1グランプリ(Aコース)	6′27″420	ハマー	
5	F-1グランプリ(Bコース)	7′46″866	ハマー	
6	タンブルポップ	961,200	ケンボ元気²	10-10
7	ゼクセクス	2,283,200	あと1息 DEAR・K・U by T・K	2-7
8	ギャロップ	418,490	M・K	
9	ストリートファイターII(ダルシム)	1,130,900	わたぶだ!	1コインALL
10	ストリートファイターII(ケン)	1,365,700	リュウ・ケンはわたぶ!!	1コインALL

ゲームコーナーロム ☆=2

[redacted]仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー(1P)	104,590	ヤクルト君 (沼)	7面 2P専用
2	ブロックブロック(1P)	124,080	ヤクルト[redacted] (沼)	15面 ノーマルコース
3	F-1グランプリ(Bコース)	7′18″714	TAG(MARS)	ALL 40pts ティレル 中嶋
4	F-1グランプリ(Cコース)	7′21″777	TAG(MARS)	ALL 40pts ティレル 中嶋
5	F-1グランプリ(Dコース)	8′06″179	TAG(MARS)	ALL 40pts ティレル 中嶋
6	ハチャメチャファイター(1P)	10,799,550	あぶそ (ペ)	6面
7	ゼクセクス	2,360,300	あぶそ (ペ)	2周目7面
8	タンクフォース(1P)	304,800	LEFT	16面 P15
9	スラッシュラリー	3′12″20	ヤクルト君 (沼)	パリダカ バイク
10	エイトマン(1P)	182,300	LEFT	4-3

ファミリーランドピノキオ ☆=2

[redacted]札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,665,200 1,482,700	なぞのY・F なぞのY・F	ガイル ALL ブランカ ALL
2	ストリートファイターII	1,471,500 1,467,800	娘弱泉 BY 西山君 なぞのY・F	ザンギエフ ALL リュウ ALL
3	ストリートファイターII	1,416,200 1,414,500	なぞのY・F なぞのY・F	ケン ALL 春麗 ALL
4	ストリートファイターII	1,301,400 1,160,700	なぞのY・F なぞのY・F	ダルシム ALL エドモンド ALL
5	餓狼伝説	369,100	なぞのY・F	テリー ALL
6	サンダーブラスター	3,392,750	サー・魔法使い山田	6面
7	ゼクセクス	1,894,500	某店で2-6まで行くネオ・イド 純さま	2-4
8	キャプテンアメリカ	469,601	や○い同人作家 ますたぁど	ホークアイ 4面
9	UFOキャッチャー		新キャラクターぬいぐるみゾクゾク入荷!	
10				

ハイテクセガ高崎 ☆=113

[redacted]高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	D. D. クルー(カンホー)	406	大崎さんありがとう♡ HID-ESSAY-SOL	ノーマル3人設定 ALL 残0
2	F1エキゾーストノート(オートマ)	0′50″51	HID-ESSAY-SOL	ノーマル設定 ALL DP=200(1P)
3	F1エキゾーストノート(マニュアル)	0′49″24	HID-ESSAY-SOL	ノーマル設定 ALL DP=200(1P)
4	ザ・キングオブドラゴンズ(ファイター、(連)付き)	3,402,300	HID-ESSAY-SOL	ノーマル2人設定 ALL(必)ボタン付き
5	ザ・キングオブドラゴンズ(クレリック、(連)付き)	3,455,700	HID-ESSAY-SOL	ノーマル2人設定 ALL(必)ボタン付き
6	ザ・キングオブドラゴンズ(ドワーフ、(連)付き)	3,481,500	HID-ESSAY-SOL	ノーマル2人設定 ALL(必)ボタン付き
7	ドンプル	20,692,850	SOLの独占を阻止!! HID-ABN(翔)	ノーマル3匹設定 ALL 残7
8	ラッドラリー(SUNSET)	2′52″759	HID-ESSAY-SOL	ノーマル設定 ALL
9	ラッドラリー(NIGHT)	2′54″142	HID-ESSAY-SOL	ノーマル設定 ALL(1P)
10	ラッドラリー(RAIN)	2′52″836	HID-ESSAY-SOL	ノーマル設定 ALL(1P)

ゲームランドキンコンカン ☆=6

[redacted]仙台市若林区土[redacted]45-3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハチャメチャファイター	11,650,980	あぶそ(ペ)	
2	ゼクセクス	2,394,200	MAO(わ)	2-7 1UP×1
3	レッスルフェスト	バトルロイヤルクリア	1PIO	ジェイクロバーツ 10人抜き
[redacted]	ボンバーマン	LEVEL 8	CRUSHER-NEW(み)	1P対戦 Lv7クリア
5	ストリートファイターII(ガイル)	1,644,000	HIRO(ス)	PB×21 タル ALL
6	ストリートファイターII(ケン)	1,530,400	DIO	PB×ALL ALL
7	ストリートファイターII(ブランカ)	1,529,700	HIRO(ス)	PB×21 ALL 爪×1
8	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,517,300	YDL	PB×21 ALL
9	ストリートファイターII(ダルシム)	1,436,900	MAO(わ)	PB×ALLタル ALL 爪×3
10	ストリートファイターII(リュウ)	1,434,100	DIO	PB×21 ALL 爪×1

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダーブラスター	2,496,320	KAN!!	ノーマル 5面
2	キャプテンアメリカ	447,201	エ●モンド中村	ノーマル
3	[redacted]狼伝説	383,700	ザ・キング オブ アッシー(コング)	テリー使用 ALL
4	ゴークス	297,850	うにさん	ノーマル 4-1
5	ゼクセクス	2,462,600	FLG#-1"BIN"	ノーマル 2-6
6	タンブルポップ	785,700	エ●モンド中村	宇宙面のボス
7	ストリートファイターII	1,417,400 1,416,400	SGTα-RYU SGTα-RYU	リュウ ALL ケン ALL
8	ストリートファイターII	1,367,100 1,439,100	しんのすけ ???の人……誰?!	春麗 ALL ガイル ALL
9	ストリートファイターII	1,313,000 1,327,200	しんのすけ エ●モンド中村	ザンギエフ ALL E・本田 ALL
10	ストリートファイターII	1,357,100 1,325,600	キング・オブ・ゴリ SARGM-VIC	ブランカ ALL ダルシム ALL

ハイテクセガ東松山

埼玉県東松山市箭弓町1-6-16 [redacted](0493)24-3355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハチャメチャファイター (1P)	12,303,740	知念デニスとゆかいな仲間たち	1C ステージ6 全機種連付
2	SDガンダム (1P)	2,069,050	PLUS-α	1C ALL 残1
3	ストリートファイターII (ブランカ)	1,498,800	K. S	オールパ
4	ストリートファイターII (ダルシム)	1,457,200	α-VFR-KNT	オールパ ツメ×4
5	ストリートファイターII (ガイル)	1,548,800	α-RGM-M. Y	P×21 ツメ×1
6	ストリートファイターII (ケン)	1,519,300	α-RGM-M. Y	オールパ ツメ×1
7	ストリートファイターII (リュウ)	1,487,200	α-RGM-M. Y	P×21 ツメ×4
8	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,365,200	ART	P×19
9	ストリートファイターII (春麗)	1,424,800	α-SCP-チャーリー	P×21
10	ストリートファイターII (E・本田)	1,505,300	村上隊長ひきいるニセ外人部隊	オールパ

JOYCOM'S ☆=5

[redacted]城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル [redacted](0294)35-3993

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 (テリー)	460,900	50円人間ABESIM	1コイン ALL
2	餓狼伝説 (アンディ)	411,300	でも、プラプリル 氷室万寿	1コイン ALL
3	餓狼伝説 (ジョー)	569,100	[redacted]落死PIYO	1コイン ALL
4	F-1グランプリ (Bコース、Dコース)	7'54"773 8'53"685	DEUSアルティメット、サダル	中[redacted] P'18 中[redacted] P'20
5	F-1グランプリ (Cコース)	7'39"311	DSR-LDS& パラダイス深田	1コイン WCH モレノ P'30
6	スターブレード	1,400,100	自分を愛せなければ、たれも愛せないDRA	1コイン ALL 連付 もり君
7	ゼクセクス	2,324,100 1,825,900	DEUS-HROKK YOU-MKII	2-6 連付 2-5 連無
8	キャプテンコマンドー (キャプテン)	53,020	NAS	1コイン 4面ボス
9	WWFレッスルフェスト (メインイベント)	10面	NAS	1コインホーガン/U. ウォリアー
10	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	3,960,900	ワン公に感謝!! ABESIM	1コイン ALL LV. 1-3

ジャックアンドベティ ☆=10

[redacted]県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルブラック	508,870	ハゲカマキリ	1コインALL
2	キャプテンコマンドー (キャプテン)	92,920	ハゲカマキリ	STAGE6
3	餓狼伝説(テリー)	484,100	V・MAXハゲ[redacted]	ALL P×13
4	[redacted]狼伝説(アンディ)	479,000	ハゲカマキリ	ALL P×15
5	[redacted]狼伝説(ジョー)	588,400	V・MAXハ[redacted]	ALL P×13
6	ゼクセクス	2,469,500	PIN	2-6
7	サンセットライダーズ (ボブ)	705,200	水DEB	2-5
8	ストリートファイターII (春麗)	1,439,900	チュンリーのスコアをダルシムで出すな	ALLオールパーフェクトDKO×11
9	F1グランプリ (Cコース)	7'32"376	GILLES	ベルガー 40pts
10	キャプテンアメリカ	761,702	永パ[redacted]	アイアンマン ALL

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=16

東京都豊[redacted]区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化[redacted]B1 [redacted](03)3983-0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F1エキゾーストノート	0'49"17	QVE-EMILY	200POINT MT
2	キャプテンコマンドー	134,509	小峯 貴生	ALLクリア SHÔ
3	クライムファイターズ2	72	くがみりゅいち	ROUND4 ブーマー
4	サンセットライダーズ	671,490	ぼく、らじあめ[redacted]	2周目5面
5	ゼクセクス	2,415,200	T. F(皈)	2-7 1UP×3
6	デスブレイド	463,500	[redacted] 光延	GOLEM ALL
7	[redacted]伝説	409,600	鈴木 喜丈	1COIN ALL
8	ボンバーマン	1,371,400	大和田 聡	ノーマル 6-6
9	エイトマン	283,000	GUY2000	オール 残2
10	SDガンダム	600,000	I-KA.M	クリア

八千代プレイランドカーニバル ☆=13

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ロボコップ2 (3機設定(連)付)	8,507,800	忍の耳に念仏!KSD-IDA (ニ)(セ)ごんべ(M)	1COIN ALL 全機種ノーマル
2	ストリートファイターII (春麗)	1,600,000	バカが多すぎ(し)(の)(ぶ) KSD-FCM(超)(激)(忍)	1コインALL(パ) D×36 爪×3
3	ストリートファイターII (リュウ)	1,557,500	邪魔するなぁ(し)(の)(ぶ)! TSD-KAZ,S(忍)	1コインALL(パ) D×28 爪×0
4	スティールガンナー (ガルシア)	670,730	エドワードランディ今月だめだった GNP	1COIN ALL 命中率84.2%
5	ザ・シンプソンズ (バート)	159,200	バーモント狂教祖様! KSD-HEC-(M)(画)	1COIN ALL (必)付
6	サンセットライダーズ (ボブ(連)付)・	939,450	ライフルを使ったらオレがNo.1さ SAT	1コイン2-8 P×3
7	キャプテンアメリカ	845,702	ビジョンは顔が怖いから嫌いKSD-SAT	1COIN ALL アイアンマン(必)付
[redacted]	ハチャメチャファイター	15,181,140	KSD-(か)(わ)(う)(そ) GACHAPIN(つ)(ち)(ぶ)(た)	1COIN6面 (連)付 カワウソ
9	デスブレイド (ファイター(連)付)	1,272,650	クーデター成功 KSD-GACHAPIN	1COIN ALL (P)×8
10	デスブレイド (ミノタウロス(連)付)	1,138,050	闘牛飼育係だ!(忍)(忍)(忍) KSD-KAZ,S.	1COIN ALL (P)×7

ハイテクセガ桐生&太田合同集計 ☆=5

[redacted]県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F1エキゾーストノート	ラップタイム51"64 Point200	PCB	ALL(1P) マニュアル
2	F1エキゾーストノート	ラップタイム51"85 Point200	大穴船長	ALL (1P) マニュアル
3	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	1,565,700	茂木君!!	ALL ノーマル設定
4	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	1,576,500	Z:L	ALL ノーマル設定
5	キャプテンコマンドー (ジェネティ)	112,520	地獄の伝書鳩	1coin7面 ノーマル設定
6	ラッドモビール	のこり70秒 55秒スタート	GMM	ALL(1P) ノーマル設定
7	ゴーストタウン	パーフェクト	長谷川君!!	のこり15秒 17秒
[redacted]	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	1,622,400	地獄の伝書鳩	ALL ノーマル設定
9	ストリートファイターII (ブランカ)	719,200	Z:L	強ペンチボタンのみ (電気、シャララ無)
10	WWFレッスルフェスト (ジュエクロバーツ、テッドデビアス)	タッグタイトル奪取	[redacted]の武[redacted]家X	1CoinALL

池袋プレイランドラスベガス ☆=8

東京都[redacted]区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルブラック	5,835,500	和幸新宿組 MASTER.K	ALL (連)なし ボス自爆
2	ストリートファイターII (E・本田)	1,430,300	EXE-室	ALL つめ×3 (連)なし DKO×3
3	ストリートファイターII (ガイル)	1,557,100	TZW-ART?(め)	ALLパーフェクト (連)なし
4	ストリートファイターII (ダルシム)	1,323,500	山本祐洋	ALL (連)なし
5	餓狼伝説	445,700	それでよい(H)	ALL パ×12
6	ゴークス	486,530	MASAKI	5-7クリアー 玉(緑、赤、青)
7	ブロックブロック	69,150	DAB.S	ALL ビギナー 大玉×3
8	ゼクセクス	2,921,000	天幸池[redacted]軍団DYE 統領	2-7 1UP×2 (連)なし 1機つぶし
9	テキパキ	2,597,970	[redacted](N)	LV240
10	キャプテンコマンドー	申請なし	難しすぎてだれもALLクリアできない。	来月こそは?

ゲームインDAIEI ☆=3

千葉県市川市[redacted]4-1-7 [redacted](0473)76-9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルブラック	515,590	T. K	1COIN ALL
2	サンダーブラスター	5,307,870	MIRAGE-MAX(ち)	1COIN ROUND7
3	タンクフォース	614,600	MIRAGE-MIX(ち)	1COIN ROUND27
[redacted]	キャプテンコマンドー	189,890	MIRAGE-MIX(ち)	STAGE9 ジェネティ
5	キャプテンコマンドー	171,740	HZ	STAGE9 キャプテン
6	キャプテンコマンドー	121,290	くせーゲーム研究会 なみちん	STAGE7 ショウ
7	キャプテンコマンドー	173,820	くせーゲーム研究会 ATS	STAGE9 フーバー
[redacted]	ゴークス	529,120	KIL	1COIN ALL
9	サンセットライダーズ	618,800	MIRAGE-MAX(ち)	2周目4面 BOB
10	F-1グランプリ	6'09"701	Yumi.A	D. P40 A・スズキ

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

[redacted]県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル)	1,555,900	TBPY-あばよ!	ノーマル ALL
2	ストリートファイターII (春麗)	1,400,300	ESSAY-(ヒ)流ORAP 敵はただ1人CAT	ノーマル ALL
3	餓狼伝説 (アンディ)	466,900	銀の[redacted]香錬金術会 "SPT"	ノーマル ALL
4	餓狼伝説 (テリー)	483,100	JKD-TER-ELFRED	ノーマル ALL
5	サンダーブラスター	2,217,730	来年完全復活の人	ノーマル R-5
6	タンクフォース	399,800	ダイナマイト・キッド引退記念	ノーマルR-19
7	ゼクセクス	1,355,300	MRP	ミディアム 2-4
8	ブロックブロック	284,680	田吾作のべんとうは究極にまずい	ノーマルR-32
9	キャプテンアメリカ	403,001	だれでもいいからレーシングバイクをとってくれ～	ノーマル R-4 アイアンマン
10				

ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー ☆=143

[redacted]都千代田区神田神保町2-14-4 [redacted](03)3262-2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルブラック (1P側、連付)	645,610	強運の持主! HID-TYR-星白金-ひむ	ノーマルALL 残=0
2	タンブルポップ (1P側)	1,682,600	専大のだらくの見本! TYRANT-欲王様	ノーマルALL あと10万ぐらい
3	スラッシュラリー (パリダカ)	3'03"55	AOKくん	ノーマルALL
4	プリルラ (2P側)	447,020	HID-しおしお君。ムカつく奴はコロース	ノーマルALL
5	コットン (1周、連付)	1,762,790	足掛け1周年記念。イエティ(F)	ノーマルALL
6	パワーホイールズ (初級)	2'44"59	いきなり会長来日? (E)-CYR-CBY	ノーマルALL 「勝ち」
7	パワーホイールズ (中級)	3'21"35	CYR-絶句SEX君 (実はMST)	ノーマルALL 「勝ち」
8	パワーホイールズ (上級)	3'24"92	KOMEGUNY(闇) 実はドミナらじあめ	ノーマルALL 「勝ち」
9	レーシングビート (U.S.A)	3'41"21	チャリオット取るぞ! (E)-CYR-みかん君	ノーマルALL 連ナシはもらった
10	レーシングビート (FRANCE)	3'14"28	しめきりにはちゃんと登場。FGK-MAR	ノーマルALL

プレイランドスカイシアター ☆=48

埼玉県深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 (ジョー)	579,000	百裂愛好家♡ HID-ESSAY-JUN	ノーマル ALL P×11 D×8
2	餓狼伝説 (テリー)	472,000	愛知君の犬(雑種) HID-KUT-魔王WAPI(子)	ノーマル ALL P×14 D×2
3	餓狼伝説 (アンディ)	508,400	肉の"ハナマサ"食い倒れ HID-ESSAY-JUN	ノーマル ALL ALL(パ) D×0
4	タンク・フォース (2P・Ver)	730,600	別名タンくそフォース! HID-ESSAY-REO	ノーマル 3キ R=32
5	ストリートファイターII (E・本田)	1,602,100	ローストビーフ喰うぞ! HID-ESSAY-JUN	ノーマル ケン落ち WKO×32 爪×2
6	ストリートファイターII (リュウ)	1,545,900	林家ブーFC隊長 HID-ESSAY-STER	ノーマル ALL(パ) WKO×27 爪×1
7	ドンプル	20,757,655	ドンプー消滅クラクラ HID-ESSAY-EPT	ノーマル ALL 10UP 残×1
[redacted]	キャプテンコマンドー (ジェネティ)	124,930	ブランカはどーした?コラ? HID-KUT-魔王WAPI(子)	ノーマル [redacted]キ R=7
9	キャプテンコマンドー (ショウ)	118,560	犬になっておわびします… HID-KUT-魔王WAPI(子)	ノーマル 2キ R=7
10	タンブルポップ	1,508,600	別名タンくそポップ! HID-ESSAY-REO	ノーマル ALL 6UP

今市ゲームセンター ☆=5

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ケン)	1,633,300	STL-CYR-HAK	P. B×22 D×42 ツメ×2
2	ストリートファイターII (ガイル)	1,694,000	STL-BWH	P. B×20 D×25
3	ストリートファイターII (リュウ)	1,531,000	STL-BWS	P. B×22 D×25 ツメ×1
[redacted]	ゼクセクス	3,184,300	STL-CYR-MER	1UP×5 2-6(連)
5	サンダーブラスター	4,812,560	STL-CYR-MER	RD. 5 1コイン(連)
6	キャプテンコマンドー (キャプテン)	87,970	STL-CYR-MER	ST. 6 1コイン
7	ボンバーマン	1,098,300	STL-YUK	1UP×1 5-3 1コイン
8	餓狼伝説	395,900	PSY	ALL 1コイン(アンディ)
9	ファイナルラップII (モナコ)	2'28"68	(E)-CYR-CBY	B. L=35"85 1P
10	ファイナルラップII (U.S.A.)	2'16"90	(E)-CYR-CBY	B. L=33"16 1P

荏原ゲームコーナー ☆=171

[redacted]品川区旗の台3-12-3荏[redacted]内 [redacted](03)3781-4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 (ジョー・(連))	901,000	必殺技はソニックブ～ HID-神宮寺STR	ALL P×14 D×8
2	餓狼伝説 (テリー(連))	533,400	鮭フェラしたい年頃… HKID-IDA	ALL P×14 D×9
3	餓狼伝説 (アンディ(連))	563,400	渋館店長首だよクビ～ HID-(旅)POW様	ALL P×16 D×15
4	F-1グランプリ (Aコース)	6'07"952	ボビルズ全100面の覇者 EGC-(元)MKZ	ALL 40POINT
5	F-1グランプリ (Bコース)	7'03"357	HID-ドラ博士H、Sを[redacted] 性病の嵐!!	ALL 40POINT
6	F-1グランプリ (Cコース)	7'09"316	塾のお金で出しました EGC-KYZてる君	ALL 40POINT
7	ゼクセクス	3,565,300	私はコレで会社入りました♡HID(お)SPT	ALL1UP×3 つぶし×4
8	ストリートファイターII (リュウ(連))	1,635,900	SSC-VAPより くらっりっさ先生の	ALL(パ) つめ3 DKO×39位
9	ストリートファイターII (ケン(連))	1,639,700	[redacted]カテレカ欲しいな [redacted]氏へ、お願い♡	ALL(パ) つめ1 DKO×43
10	キングオブザモンスターズ (1P)	1,039,640	私はコレで会社やめました♡HID(神)STR	ALL 会社やめたのはホ♡ン♡ト

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=3

埼玉[redacted]所沢市[redacted]町1-3 [redacted](0429)25-1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドリフトアウト	09'12"19	西のらふある	オールクリア
2	ゼクセクス	1,126,300	KILL THE JAP	ノーマル 連 なし
3	餓狼伝説	326,800	ムーミン谷のおが	ノーマル クリア
4	クロスソード	19,570	狼少年	1コイン クリア
5	スラッシュラリー	3'04"31	西のらふある	パリダカ
6	キャプテンコマンドー	169,600	ゲロゲロ	クリア
7	ストリートファイターII (ケン)	1,309,600	K・T	ノーマル クリア 連 なし
8	ストリートファイターII (ダルシム)	1,421,800	さとちゃん 24	ノーマル クリア
9	ストリートファイターII (ガイル)	1,350,400	K・T	ノーマル クリア
10	ストリートファイターII (ブランカ)	1,161,500	N.ピケ参上! HAT-SZK(委)	ノーマル クリア

プレイシティキャロット筑波[redacted]園店 ☆=3

茨城県つくば市天久保1-5-3 [redacted](0298)51-7581

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スラッシュラリー (パリダカ)	3'04"44	DSR-L、D、S	ミツボシ使用 ALL
2	ゼクセクス	2,304,700	DEUS-YMT(柿)	ノーマル 2-7 1UP×0
3	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	2,311,800	まっちゃん	ノーマル ALL 武器L-3
4	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	2,418,800	まっちゃん	ノーマル ALL 武器L-3
5	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,113,700	まっちゃん	ノーマル ALL
6	ブロックブロック (ビギナー)	72,650	DSR-L、D、S	ノーマル ALL 残×2
7	キャプテンコマンドー (ジェネティ)	102,760	まっちゃん	ノーマル 6面
8	餓狼伝説 (ヒガシ)	313,200	杉田勘九郎from麻布	ノーマル ALL
9				
10				

ゲームセンターコパIII ☆=35

神奈川[redacted]野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルブラック (1P・(連))	483,970	おえ	ALL ノーマル設定
2	ゴークス (1P)	462,390	ムチとローソクはおまかせCYR-SMT(編)	ステージ5-5 ノーマル設定
3	F-1グランプリ (Bコース)	7′55″250	電話3千台と旅に出た N.ARC-SUP	D・P=18 ノーマル設定
4	F-1グランプリ (Dコース)	8′33″441	炎の中嶋使い!!(超)(連) N. ARC-SUP	D・P=24 ノーマル設定
5	キャプテンコマンドー (1P・(連))	220,620	我が人生に一片の悔いなし!CYR-MST	ALL ノーマル ジェネティ使用
6	キャプテンコマンドー (1P・(連))	185,510	ナニの大きさもキャプテンCYR-MST(大)	ST・9ノーマル キャプテン使用
7	キャプテンコマンドー (1P・(連))	185,380	忍火満太郎 (留)(年)	ST・9ノーマル ショウ使用
8	キャプテンコマンドー (1P・(連))	181,520	生徒会長図星様♡千草	ST・9ノーマル フーバー使用
9	ゼクセクス (1P・(連))	2,734,700	コパIIIの変態王!(本)(物) CYR-MST!(裏)(ど)	全2周ALL ノーマル設定
10	ボンバーマン (1P)	10,242,400	ボンバー4-6研究会 RAG、T-TEM(武)	ALL 1UP×3 残×0 ノーマル

ゲームセンターUFO ☆=82

東京都町田市旭町1-7-5 ☎(0427)29-5603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (1P・ジェネティ連付)	153,320	○○先生本当に今月はここまで激しい行為を	1cR-8 ボスで1JO!
2	キャプテンコマンドー (1P・キャプテン連付)	121,470	行なっても宜しいのでしょーか!?(H)-ピチヲ	1cR-7 ボスで1JO!
3	餓狼伝説 (1P・アンディ)	507,800	12/30に向けて瞑想中!? HID-SKG	1cALL P×ALL [redacted]
4	餓狼伝説 (1P・テリー)	492,000	HID代表取締役 ジャック野口(笑)	1cALL P×-1 [redacted]
5	タンクフォース (1P・連付)	457,300	そんなに激しく攻めちゃ駄目!HID-ピチ	1cR-21 1up×1
6	サンセットライダーズ (1P・ボブ・連付)	687,710	しかし今月はプレイヤー不足よのう…以上!	1c2-5 P×1
7	サンセットライダーズ (1P・コルマーノ・連付)	708,380	こらそこの奴Qを隠すな! HID-BT夫	1c2-5 P×2
8	F-1グランプリ (1P・Dコース)	8′00″859	URX-HID(かなり前から?)EXS	P=40総合優勝 ラルース使用
9	F-1グランプリ (フリー・オーストラリア)	3′00″400	只今ICU入院中(又○人か!?)HID-猫	1s+CLEAR ウィリアムス使用
10	今月の穴埋め	ひよこ学級に入隊希望するっス!	変態プレイ希望者! HID-RUN吉(髪)(金)	1c連なし しおしお君夜露死苦!

キャッスル&YOU² ☆=212

[redacted]町田市原町田6-10-10 ☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーブラスター (1P・連付)	9,999,990+α	HID-CYRさと一つよしには10年早い!!	ALL、残0 ノーマル3機設定
2	サンダーブラスター (1P・連なし)	7,132,150	HID-CYRさと一奇天烈な珍保募集中♡	ALL 残3 ノーマル3機設定
3	ゴークス(1P)	1,657,810	HID-EXCEL-KUMA (本) (マイルド派)	ALL、真のEND 残3、ノーマル設定
4	プリルラ(1P側)	488,450	HID-EGC-(神)STR(L・ストライク派)	ALL、残0 ノーマル3人設定
5	餓狼伝説 (ジョー・連付)	925,200	HID-CYR-NORI	ALL、D×8回 ノーマル設定
6	餓狼伝説 (アンディ・連なし)	515,500	HID-TNK-EXPO(ラークマイルド派)	ALL D×7回 ノーマル設定
7	レーシングビート (1P・U.K.)	3′43″71	HID-CRT-(Y) (キャスターマイルド派)	ALL、NEWバ ノーマル設定
8	メタルブラック (1P・連付)	631,300	HID-RVS-ケポン(ケントマイルド派)	ALL、残0 ノーマル3機設定
9	ストリートファイターII (ガイル・連付)	1,941,700	HID-IML-YUJ (ゴールデンバット派)	ALL、D×40、3本 ノーマル設定
10	ストリートファイターII (ザンギエフ・連付)	1,648,300	HID-スナフキンいとー「ゴメン……。」	ALL、D×39、0本 ノーマル設定

タイトー小田原周辺 ☆=56

神奈川県小田原市栄町12-13-19 ☎(0465)23-5455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	1,416,200	エッジをたこなぐりにする会会長!!ちびでう	P×21 D×9 爪×0
2	ストリートファイターII (春麗)	1,467,400	レベルですかぁー(田)隷 CHIBIDEV(あ)(9)	P×22 D×17 爪×0
3	スラッシュラリー (パリ・ダカ)	3′04″08	CVM-知祭り君	ノーマル バイク使用
4	餓狼伝説 (アンディ)	500,600	どこ行ったんだポケナスチンコ! NAO	ALL P×16
5	出たな!!ツインビー (ハードランク)	2,663,250	全宇宙竜騎士部隊長は昔の話。Y. KING	1コイン 2-2
6	キャプテンコマンドー (フーバー)	3面	全宇宙勇者中の勇者! ZZG-PUL	初プレイ ノーマル
7	ニモ	2,035,800	TSO-M. M	1コインALL
8	クイズクエスト	3,467,000	[redacted]戦テク!(遊)WIZ!	1コインALL
9	キャメルトライ (ビギナー)	3′10″09	僕、モルボル大好き♡ アビスウォーム-BUD	淫術使用
10	プリルラ	5面	TSO-M. [redacted]	ノーマル

中央プラザ大泉店 ☆=3

東京都練馬[redacted]東大泉1-35-6 永楽ビル2F ☎(03)3978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 (右のキャラ)	447,500	ひでを	ALL
2	WWFレッスルフェスト (タッグマッチ)	ALL	LEVIN(上品) その他数名	
3	タンクフォース	479,000	チューねこ-KYAL	22面
4	F-1グランプリ (Dコース9	7′50″819	EYR	
5	キャプテンアメリカ	840,702	しなを あまみ	1コインALL
6	ブロックブロック	76,260	池袋名物 ゴムヤキ&かとうさんハワイアン	ビギナー
7	上海II	1,856	黒いオバQ	
8	ドリフトアウト	54	兄ちゃん 10本 ○○さん 13本	ALL
9	ストリートファイターII	1,567,200	ちょっとなら…… (ねっこり)	[redacted]
10	ストリートファイターII	1,534,400	ぱっき!!ェ〜 ぱっ!!ぱ、ぱ、ぱ、ぱ	ケン

カジノカーニバル ☆=14

[redacted]都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓[redacted]伝説	467,900	先輩乱入禁止!!せっかんはめに小キックはめ	1コイン ALL 帽子使用超キタネ
2	[redacted]伝説	495,900	ダイエーに行ったらボコボコにされた(点)	1コイン ALL 金髪使用
3	[redacted]伝説	612,300	大会へ行くの忘れた(点)	1コイン ALL ムエタイ使用
4	キャプテンコマンドー	202,980	ラスボス強すぎ!!(点)	ジェネティ使用 最終面ボス。1C
5	ストリートファイターII (ガイル)	1,762,600	TPO	1コイン ALL パーフェクト(全)
6	スパイダーマン	569,410	社会人になってもお年玉KTP	1コイン ALL ブラックキャット
7	ハチャメチャファイター	16,028,780	SEP-FECT-T.E	1コイン・6面 連なし
8	セルフィーナ	10,000,000+α	SEP-ACC&TE (永パを呼ぶ男)	1コイン ALL やっぱり永パ!!
9	タイムトラベラー	1,758,360	とよけんバカ!!KTZFC 打止め寸前?	1コイン ALL
10	スラッシュラリー (パリダカ)	3′10″57	KTP	ALL パジェロ

ファンタジアキャロットたまプラーザ店 ☆=4

神奈川[redacted]横浜市[redacted]区美しが丘1-5-8 ☎(045)903-4056

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (フーバー)	184,860	ジェノサイドと握手会! NOVIE君	ALL 全ゲーム工場出荷設定
2	メタルブラック	506,420	CHAT-ああるじいぶう	ALL
3	サンダーブラスター	5,571,070	全日本佐藤まこ党 俺はためしだ!あのさ〜	7面 連射付
4	キャプテンアメリカ	807,602	ZAP	ALL アイアンマン
5	餓狼伝説	356,000	インタプリタくん	ALL アンディー
6	サンダードラゴン	3,967,900	核弾頭大怪獣KOZ	8面 連射付
7	F-1グランプリ (Aコース)	6′39″200	ハリヤー(昇)	ALL P22 ピケ
8	F-1グランプリ (Bコース)	7′22″295	ハリヤー(昇)	ALL P40 ピケ
9	F-1エキゾーストノート	51″71	VFR	GOAL MT DP200
10	雷電	8,623,140	年越準備OK! (猫)GEO	3-3 連射付

ハイスコアー通信 ―お店から―

○荏原ゲームコーナー(東京)
えばせん常連紹介第8回SSC―VAPの場合▼よく、彼はロリ―だという人がいるが、いやはや全くその通りである。ピンクの服が好きなので、一見少女趣味と思われがちだが、ここだけの話、その通りなのである。これからは彼を、キャピロリンピンクと呼ぶことにしよう。

○イエローハット([redacted]知)
サンダーブラスター及びメタルブラックに、当店は連射装置を絶対に付けません▲店員一同▼

○ホワイトハウス[redacted](福岡)
今月から掲載させてもらうことになりました。みんなハイスコアで盛り上がっています。

○サミーハウス(長崎)
また火山灰がひどい毎日です。雲仙・見物の帰りに一度当店にお寄り下さい。常連一同お待ちしております。

(編)より…今月はスペースが小さくなってしまってごめんさい。次号はこんなことがないようにします。

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

(ふりがな)
お名前　　　年齢 (　　)歳
性別 (男・女)

ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)

①小学 (　　) 年　②中学 (　　) 年
③高校 (　　) 年　④大学 (　　) 年
⑤社会人　　⑥その他 (　　　　)

キリトリ線

No.38:ダライアスII

No.39:AMショー

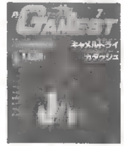
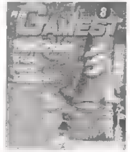
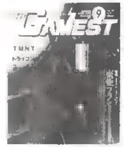
No.40:クォース

No.41:ゲーメスト大賞

No.42:グラディウスIII

No.44:AOUショー

No.46:コナミ特集

No.47:パロディウスだ！

No.48:パロディウスだ！

No.49:東亜プラン

No.50:大感謝記念

No.51:マジックソード

No.52:AMショー

No.53もしものゲーム

No.54:ゲーメスト大賞

No.55:ドラゴンセイバー

No.56:SNK新時代

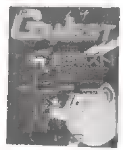
No.57:AOUショー

No.58:ストリートファイターII

No.59:ストリートファイターII

No.60:ベストゲーム

No.61:ストリートファイターII

No.63:全日本ストII大会

No.64:ストリートファイターII

No.65:ゼクセクス

No.66:AMショー

No.67:シューティング

No.68:ゲーメスト大賞


キリトリ線

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.38	No.53	No.67
No.39	No.54	No.68
No.40	No.55	
No.41	No.56	
No.42	No.57	
No.44	No.58	
No.46	No.59	
No.47	No.60	
No.48	No.61	
No.49	No.63	
No.50	No.64	
No.51	No.65	
No.52	No.66	

■お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.38（'89 11月号）
No.39（'89 12月号）
No.40（'90 1月号）
No.41（'90 2月号）
No.42（'90 3月号）
No.44（'90 5月号）
No.46（'90 6月号）
No.47（'90 7月号）
No.48（'90 8月号）
No.49（'90 9月号）
No.50（'90 10月号）
No.51（'90 11月号）
No.52（'90 12月号）
No.53（'91 1月号）
No.54（'91 2月号）
No.55（'91 3月号）
No.56（'91 4月号）
No.57（'91 5月号）
No.58（'91 6月号）
No.59（'91 7月号）
ザ・ベストゲーム
No.61（'91 8月号）
No.63（'91 10月号）
No.64（S　F　II）
No.65（'91 11月号）
No.66（'91 12月号）
No.67（'92 1月号）
No.68（'92 2月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社

☎03-3293-9321

キリトリ線

2月28日消印有効

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面数		備考（タイム・残機）	
難易度・機数設定			

ゲームセンター			
	名前		
	住所	電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

君こそゲーメスト！

その2

ザ・キングオブドラゴンズ	ファイター	3,402,300(運)(必)	HID-ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎 (群馬)
	クレリック	3,455,700[illegible](必)		
	ドワーフ	3,528,000(運)(必)	HID-ましゅまだKIW	タイトーイン002スタジアム (大阪)
ボンバーマン	ノーマルゲーム	10,242,400	ボンバー4-6研究会 RAGT-TEM	ゲームセンターコパIII (神奈川)
ザ・シンプソンズ	(運)付き	180,600(必)	ショックだガーン HID-KNG	ビッグキャロット京都 (京都)
D.D.クルー	2Pバージョン ガンホー	406	大崎さんありがとう♡ HID-ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎 (群馬)
ラッドラリー	SUNSET	2′52″759	HID-ESSAY-SOL	ハイテクセガ[illegible] (群馬)
	NIGHT	2′54″142		
	RAIN	2′52″836		
あしたのジョー伝説		235,400(ホセ)	黒崎で2番目にあやしい男 (S)-JEMINI	個人申請タイトーイン607スタジアム (福岡)
チャリオット	(運)なし	4,580,100	ひむの味方 EXCEL CYR-星白金MIK	個人申請 アメリカングラフィティ (神奈川)
ドンプル		20,892,100	HID-ALL(制)	ビッグキャロット京都 (京都)
デスブレイド	(運)付き	1,272,650	クーデター成功 KSD-GACHAPIN	八千代プレイランドカーニバル (千[illegible]
ストライクファイター		174,117,140 HIT=731	EXTEND II-超甘「帝王」	イエローハット (愛知)
バーニングファイト		418,450	IAC-すほう	個人[illegible]オキモト (広島)
コットン	1周目 (運)付き	1,762,790	足掛け1周年記念。 イエティ(F)	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー (東京)
ゴルフィンググレイツ		−27	ついに緑一色達成!! DCC-AGAS-KAC(P)	個人申請シグマレジャック (愛知)
レーシングビート	U.S.A.	3′41″21	チャリオット[illegible]るぞ! (E)-CYR-みかん君	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー (東京)
	FRANCE	3′14″28	しめきりにはちゃんと[illegible] FGK-MAR	
	U.K	3′43″71	HID-CRT-(Y) (キャスターマイルド派)	キャッスル&YOU² (東京)
ストリートファイターII	リュウ	1,635,900(運)	SSC-VAPより くら☆りっさ先生の	荏原ゲームコーナー (東京)
	ケン	1,639,700(運)	色紙かテレカ欲しいな (編)M氏へ、お願い♡	
	本田	1,602,100	ローストビーフ喰うぞ! HID-ESSAY-JUN	プレイランドスカイシアター (埼玉)
	[illegible]	1,633,300	ギャラリーありがとう ICE	ゲームプラザ
	ザンギエフ	1,648,300(運)	HID-スナプキンいとー 「ゴメン……。」	キャッスル&YOU² (東京)
	ガイル	1,941,700[illegible]	HID-IML-YUJ (ゴールデンバット派)	
キングオブザモンスターズ		1,039,640	私はコレで会社やめました♡ HID(神)STR	荏原ゲームコーナー (東京)
ロボコップ2	3機 (運)付き	8,507,800	忍の耳に念仏!KSD-IDA(二)(七)ごんべ	八千代プレイランドカーニバル (千葉)
ガンフロンティア	(運)なし	1,788,590	三代目フロ研 HID-N.H(ど)	ビッグキャロット京都 (京都)
ブロクシード	ライン・(運)付き	493ライン	PAJ(ま)氏へ伝言、テトリス461ラインでカンストIIのRAN	個人申請テクモランド武蔵野 (東京)
キャッスルオブドラゴン		4,376,070	RAS君と深夜対談(ソ)(一)(ブ) CYR-WIZ	個人申請 ウィルトークタイトー高松 (香川)
天地を喰らう	張飛・(運)付き	5,791,600	豊中一のうんこ HID-KIW	タイトーイン002スタジアム (大阪)
前回の訂正				
レーシングビート	FRANCE	3′15″14	又約束破ったなコラース [illegible]CYR-CBY	キャッスル&YOU² (東京)
	U.K	3′44″17	年末年始は闘強導夢!? アリーナ仕切りて-(Y)	

（107ページの続き）

F-1グランプリはホットな戦いとなっています。どこまでタイムを縮められるか注目。

ハチャメチャファイターはどうも2-4が壁となっているようで…。しかし、点効率は前回と比較すると明らかに伸びています。

キャプテンコマンドーは全キャラでクリア達成です。点数は正月の間でかなり伸びたと聞いています。30万まで伸びるか!?

サンセットライダーズは、前回キャラ別集計する予定と書きましたが、意味がないとのことで中止しました。(運)付き・なしでは分けています。

ゼクセクスは(運)付きで記録が出ていますが、(運)なしと合同の集計です。稼ぎで大幅に変化するようなら(運)別で分けます。

その他のところでは、ボンバーマンで1千万点突破。1千万のケタはないそうですが、集計は続けます。

さて、前回のミスは2件。いずれもレーシングビートで旧バージョンの記録が掲[illegible]されてしまいました。まことに申しわけありません。

今回の10店未満のゲームは、ソルバルウとクイズ廊下に立ってなさいの2つ。

また、セルフィーナとキャプテンアメリカは永パのため全国集計打ち切りです（確定）。

（悠理）

ジャンボ&ABC ☆=38

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス (運)なし	3,241,200	HID-USG-OME -HKR(OMEKY屋)	ノーマル1up×4 2周ALL
2	F1グランプリ (Cコース)	7′11″491	ESW-ボクって ヘンかなぁ－ぼのぼの	40pts パトレーゼ
3	F1グランプリ (Dコース)	8′00″279	オレってもっこい NSG-ロッキー	40pts アグリ
4	G-LOC (初級)	1′47″9	オメトン(S)(〇)(1)	ALL よゆう
5	G-LOC (中級)	3′36″0	好きな食べ物 N・H-KAN	ALL 持っ来い(笑)
6	G-LOC (上級)	3′17″4	OMEKY屋(マ)(ン)(〇)	ALL 持っ来い
7	ドルアーガの塔	1,441,860	INGS-開店野郎	ALL 3ミス
8	キャプテンコマンドー	112,220	MSTさん(裏)かして下さい MOTO(ひ)	ノーマル (必)有 ジェネティ7面
9	ファイナルファイト (2P協力プレイ)	4,210,620	お猿ブラザーズ! ESW-MST&IKA	ノーマルALL ガイ・ハガー
10	アサルト	803,000	INGS-開店野郎	ノーマル 最終面

チャレンジャー関大前店 ☆=34

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F1エキゾーストノート	0′49″40	ニューハーフあーベ! MOV-H-ばくす(床)	200ポイント MT ノーマル
2	F1エキゾーストノート	0′50″34	郵便局=おかま? MOV-H-ばくす(床)	200ポイント AT ノーマル
3	メタルブラック	589,460	ISH-LCN改めはなみずさん	ALL ノーマル (運)つき
4	キャプテンアメリカ	875,902	みなさんおせわになりました、あーべ!	ALL ノーマル アイアンマン
5	餓狼伝説	436,500	REP-受験生(奈)江吉	ノーマル ALL テリー・ボガード
6	F-1グランプリ	7′58″623	DEF(BUCHI)	ALL ノーマル
7	ゴークス	1,076,570	SDI-MFT-OMN-BOSTON	真のEND ノーマル
8	ハチャメチャファイター	38,106,580	HID-R.T	(運) 2-4 ノーマル
9	セルフィーナ	6,473,500	HYAKU-京城屋	ALL ノーマル
10	キャプテンコマンドー (ジェネティ)	209,050	泣きそう (星)SOUTHER	RD.9 ノーマル

タウンスポットプレイランド ☆=23

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハチャメチャファイター ((運)なし)	37,134,960	HID-K.N(ど)(オメキー屋(マ))	2-4 前半
2	サンダーブラスター ((運)なし)	7,268,030	HID-NAA	ALL 残3
3	ゴークス	1,266,390	CBA-ばやはら	ALL 残2 真のエンド 4-5でカンスト
4	スターブレード (運)なし	1,671,500	HID-OME-KAN (まえしま)	ALL 1ダメ 99万でOCT
5	キャプテンコマンドー	191,220 169,300	KAI J. OinVIP	翔1cラスボス ジェネティ1cラスボス
6	餓狼伝説	518,000	やっぱり師匠はKKK (鬼)Xenom(鳩)(呪)	1cALL ヒガシ使用
7	餓狼伝説	480,800 483,000	CBA-OGU CBA-TKP(たかピー)	1c テリー使用 1c アンディー
8	キャプテンアメリカ	913,502	JD	1c ビジョン
9	サンセットライダーズ	786,280	S&S HEL	2-6 コルマーノ使用
10	F1エキゾーストノート	0′50″10 0′50″64	MOV-H-ばくす(床) 「賞品はもちろん」KAN吉	200ptsMT 200ptsAT

タイトーイン002スタジアム ☆=13

大阪府豊中市玉井町1-1-36-102 ☎(06)844-0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F-1グランプリ (Bコース)	6′56″959	HID-HURRICANE	D. P. 40
2	F-1グランプリ (Cコース)	7′05″756	HID-CST(ゆ)	D. P. 40
3	F-1グランプリ (Dコース)	7′52″289	NAS	D. P. 40
4	メタルブラック ((運)つき)	634,840	HID-LCN	ALL 16秒、35秒
5	餓狼伝説 (テリー(運)なし)	532,900	HID-Xenom(鳩)(呪)	ALL P×14 D×7絶対うんこ
6	ゼクセクス ((運)つき)	3,595,400	HID-京[illegible]	2周ALL
7	ゴークス ((運)なし)	1,239,470	CBA-ばやはら	1cALL残1 真のEnding
8	スターブレード ((運)つき)	2,110,600	Xenom(鳩)(呪)	ALL
9	ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ(必)(運)つき)	3,528,000	HID-ましゅまだKIN	ALLあと30万 8万おち
10	天地を喰らう (張飛(運)つき)	5,791,600	豊中一の(う)(ん)(こ) HID-KIN	ALL2面38万 金×6

川島玩具店 ☆=19

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー 1P	30,650	G・WAX-TAR	R.3 フーバー
2	キャプテンコマンドー 2P	59,250	中川&WIN	R.4 入荷12/23
3	闘神ブレイザーズ	12,470	大野幹代ちゃんかわいいね♡	GLEN 入荷12/23
4	WWFレッスルフェスト	ALL	G・WAX-TAR	バトルロイヤル アースクェイク使用
5	SDガンダム	894,850	G・WAX-TAR	STAGE6
6	ストリートファイターII (リュウ)	1,468,900	◆92年GIWの年 ウキウキウッキー	ALL P×22
7	ストリートファイターII (ブランカ)	1,439,400	KRO	ALL P×22
8	ストリートファイターII (春麗)	1,447,900	KRO	ALL P×22
9	ストリートファイターII (ダルシム)	1,422,000	G・WAX-TAR	ALL P×22
10	ハイパースポーツスペシャル(運なし)	425,520	TAN&PLY	ALL 店内全機種ノーマル設定

明石ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ ☆=23

兵庫県明石市本町1-1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 (ムエタイ)	461,800	いちばん低いでちゅ～ ぱるすえっと	ALL
2	餓狼伝説 (アーシャルアーツ)	486,100	土曜の夜はデンジャラス! R.S(怒)(い)(で)(ち)(ゅ)	ALL
3	餓狼伝説 (骨法)	472,900	ケツにレバー挿入! (ホ)(モ)MDRまめ(よ)(だ)(れ)	ALL
4	キャプテンコマンドー (ジェネティ)	160,460	溶けろ溶けろ溶けろー KO-SUKE(ユ)(タ)(様)	8面
5	ソルバルウ	163,870	ソルソルソルゥ～ MGZ(ハ)(ヤ)(タ)	
6	F-1グランプリ (Aコース)	6′09″348	明石でからまれ君! F1大名NEC	BEN ピケ D.P.40
7	F-1グランプリ (Bコース)	7′09″771	ストII対戦超燃え君! ミナクルBOYKKK	TYR モデナ D.P.40
8	F-1グランプリ (Dコース)	8′32″675	何でもやるよ♡ MGZ(ハ)(ヤ)(タ)	WIR パト 26ポイント
9	キャプテンアメリカ	999,999+α	永パでしょう?(猿) 熱血仕事人みずたこ(か)	ALL ビジョン
10	タンブルポップ	1,058,700	永パ言うたやろが!! なめんなよTUN(猿)(怒)	ALL 残5 信じたオレがバカ

アミューズ&レストメイヨー ☆=53

兵庫県姫路市[illegible]前町222番地駅前[illegible]ービル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F-1グランプリ (Aコース)	6′14″192	RVF	ALL40P ※全機種ノーマル設定
2	F-1グランプリ (Bコース)	7′14″574	KIN	ALL40P
3	F-1グランプリ (Cコース)	7′41″092	ピノキオの使者	ALL 26P
4	F-1グランプリ (Dコース)	8′03″881	KIN	ALL 40P
5	ドリフトアウト	8′43″940	タケP-!	ALL 54P ランチャ使用
6	LDクイズミラクルQ	1,044,750	MJN	ALL ミスたくさん
7	キャプテンアメリカ	805,702	B-Run	ALL
8	ゼクセクス	2,626,400	天罰(犯)	2-7
9	WWFレッスルフェスト	ALL	LCN	タッグマッチ
10	闘神ブレイザーズ	K.0641	ちるぴーえぬ	ラストボス

アミューズメントスペースハスラー

三重県熊野市木本町620-1 ☎(05978)9-0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,312,500 1,276,400	H・N オバQ	ガイル E・本田 連付
2	餓狼伝説	421,100	松平真和	アンディ ボガード
3	キャプテンコマンドー	94,834	丸田商店 記念通り店	フーバー
4	F-1グランプリ	40点	大川慎介	最後のコースがモナコです
5	ゼクセクス	958,200	ガーデン・タテシマ	ALL
6	WWFレッスルフェスト	9人抜き 7試合	大川慎介 中家克明	ロイヤルバトル タッグ マッチ
7	デスブレイド	450,900	M・I	
8	ザ・キングオブドラゴンズ	1,698,600	KAI	エルフ
9	タンブルポップ	537,900	KAI	
10	タンクフォース	177,100	Wing	10面[illegible]

ビッグキャロット京都 ☆=147

京都市上京区河原町今出川「下ル[illegible]町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハチャメチャファイター	41,116,410	HID-R.T	2周目5面 (連)あり
2	F-1グランプリ (Aコース)	6′04″794	HID-WZH	40pts. ALL A.SUZUKI
3	F-1グランプリ (Cコース)	7′12″979	HID-ESW -ぼのぼの	40pts ALL パトレーゼ
4	タンブルポップ	1,491,700	HID-WZH	ALL 7UP
5	ボンバーマン (ノーマルゲーム)	10,085,300	爆弾博士 HID-UYK(級)	ALL 残0
6	ザ・シンプソンズ	180,600	ショックだガーン HID-KNG	ノーミスALL マージ (連)(必)あり
7	ラッドラリー (RAINコース)	2′53″103	HID-WZH	ALL 1ダメージ
8	チャリオット	4,579,600	HID-GOL屋(ま)(真)	ノーミスALL (連)なし
9	ドンプル	20,892,100	HID-ALL(副)	ALL 残4
10	ガンフロンティア	1,788,590	三代目フロ研 HID-N・H(ど)	4ミスALL (連)なし

遊ingポイントセオラ ☆=14

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F-1グランプリ (Bコース)	6′58″345	近江からの使者	S. 中嶋 DP=40
2	キャプテンコマンドー (ジェネティ)	141,850	(夜)	8面ボス
3	キャプテンコマンドー (翔)	149,100	Y. お	[illegible]ボス
4	餓狼伝説 (ジョー)	569,600	次のパートナーはこれさっ! by K³	ALL D×0 7本のがし
5	餓狼伝説 (アンディ)	419,100	YAS	ALL P×13 3ミス
6	ストリートファイターII (ブランカ)	1,512,900	GAC-T/RIO (ILK)	ALLパーフェクト つめ×1
7	ストリートファイターII (春麗)	1,516,300	Y. N	ALL 1ミス つめ×2
8	サンセットライダーズ (ビリー)	793,470	Y. お	2-6ボス P×3
9	ゴークス	446,780	JESUS-LEM	5-7 ラストボス
10	ゼクセクス	2,801,300	コナミ横シュー派 DEVICE-SEI(呪)	2-7 1UP×4

ダイエーレジャーランド八木店

奈良[illegible]橿原市[illegible]町大字西垣内251 ☎(07442)3-1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (E・本田)	1,235,500	草地 陸でこわす	[illegible]なし ALL
2	ルースターズ	137,800	ドライから来た男 MCI	1コインノーミス 残×5
3	マジックソード	12,450,311	トマト畑総ガメ男 SYV	12／8生誕21周年キネン
4	ヴォルフィード	382,040	○高の遊び人	2の11 正木とその仲間たち
5	ファイナルファイト (1P)	4,036,450	フリーザDDTのしもべ金時にんぢん	3設 ガイALL (連)なし
6	ファイナルファイト (2P)	2,500,460 2,007,710	金時(ハンセン)人[illegible] Mr(三沢)タリコ	1Pガイ ALL 2Pコーディー
7	キャプテンコマンドー (1P・キャプテン)	58,420	ワルキューレと春麗の恋人伸至 極要龍星落	今夜は春麗に上になってもらお♡
8	キャプテンコマンドー (2P)	34,090 33,070	Mrタリコ 金時にんぢん	1P ジェネティー 2P コマンドー
9	ゆうゆのクイズでGO!GO!	332,180	フェニックスタイガーはストIINo.1の技	ALL (連)なし フリーザDDT
10	ゆうゆのクイズでGO!GO! (2P)	209,150 204,660	金時にんぢん フリーザDDT	ALL (連)なし 合体パワーボム!

プレイシティNASA杉本町店 ☆=31

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 (テリー)	515,400	HID-格闘王-KKK(ま)(じ)(め)	3本のがし ドロー×3
2	餓狼伝説 (アンディ)	502,600	HID-格闘王-KKK(か)(ま)(し)	2本のがし、ボーナスのがし ドロー×0
3	餓狼伝説 (ジョー)	649,400	HID-格闘王-KKK(あ)(く)(ま)	7本のがし ドロー×2
4	F-1グランプリ(A)	6′05″064	今月はWZH氏に(敗)(北) 2流ゲーマーNEO(呪)	あまいー!あまいぞミラー○スラー!
5	F-1グランプリ(B)	6′59″588	近江からの使者 (遠征ありがとう)	もめて57秒…?
6	F-1グランプリ(C)	7′10″435	CYCLONE-(死)(江)(巣)(手)(島)(呪)	←NECの仕業
7	F-1グランプリ(D)	7′48″501	あと3秒ちょい…… SDI-哭きの(有)	きついんだよなーロータスしばく
8	ゼクセクス	2,901,600	DEVICE-大吉-XESEIX(呪)	2周ALL 連なし 1UP×2
9	パロディウスだ! (タコ)	2,698,600	やりましたー。! DEVICE-SEI(呪)	2周ALL 連なし M
10	ストリートファイターII (リュウ)	1,572,100	DEVICE-H.Y(奈)	D×38 爪×1 ALL(バ)

扇が丘レジャーセンター ☆=16

石川県石川郡[illegible]々市町高橋町86-2 ☎(0762)68-4310

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソルバルウ	271,800	D. K.	
2	餓狼伝説	665,800	J-だうだう-JOE	ALL ジョー使用
3	餓狼伝説	332,100	ZEN	ALL テリー使用
4	ハチャメチャファイター	25,890,930	B. J-そろそろ私の限界	2周目 3面 (連)
5	ザ・キングオブドラゴンズ	4,762,400	XYZ	ALL エルフ使用
6	サンセットライダーズ	373,150	J・N	コルマーノ使用
7	サンセットライダーズ	391,060	とりあえず その2	スティーブ使用
8	サンセットライダーズ	766,070	ブルーリボン(薬)	2周目 6面 ビリー使用
9	キャプテンアメリカ	826,202	ヘボゲーマー	ALL アイアンマン使用
10	キャプテンアメリカ	859,002	ヘボゲーマー	ALL ビジョン使用

ゲームインカナザワ ☆=9

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンセットライダーズ (ビリー)	426,280	KRT-KOS	1-8 P×2
2	サンセットライダーズ (スティーブ)	419,740	KRT-KOS	1-8 P×2
3	サンセットライダーズ (ボブ)	578,080	(ま)マール君こんな所にいたのか	2-3
4	サンセットライダーズ (コルマーノ)	614,450	(ま)2週間ぶりのPLAY	2-4
5	ストリートファイターII (ケン)	1,497,000	四天王ボロボロ(ル)	ALL(バ) D×23
6	ストリートファイターII(連)付 (ザンギエフ)	1,501,000	KRT-KOS	ALL P×21 D×21
7	クイズ廊下に立ってなさい	75,000	KRT-KOS	85.7% R3 [illegible]士使用2P側
8	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,518,500	KRT-KOS(超落としまくり)	武LV5 ALL
9	上海II	1,184	山中	R. 9
10	プラスアルファ	1,000万＋α	B.J-ひ[illegible]	7-6で達成

イエローハット ☆=116

[illegible]知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダーブラスター	3,914,660	[illegible]乱射男=必殺連射人 ロリコン君ドラゴーン	6面 5面は超ムカ
2	メタルブラック	548,500	XPT-GB-BOL	ALL
3	ゴークス	485,190	DCC-AGAS-JJY[illegible]	ALL バッドエンド
[illegible]	餓狼伝説	477,600	YAT-岡持やっ太	ALLオールP アンディ
5	ソルバルウ	204,370	MCMXC	ザッパー連付 HIT74.8%
6	タンクフォース (1P)	814,000	EXTEND II-Y. I	R31 1UP×3 もう少しでクリア
7	タンクフォース (2P協力)	714,700 650,900	EXTEND II-H.I&Y.I	ALL
8	ストライクファイター	174,117,140	EXTEND II-超甘「帝王」	ALL 残0 HIT=731
9	F-1グランプリ (Bコース)	7′12″690	XPT-GB-BOL	40ポイント つらい
10	ブロックブロック (ノーマル)	1,760,730	CR-X名人=ナムコ社員としてテレビに!	ALL 残2 ローカル番組

キャノン最前線 ☆=63

愛知県岡崎市康生通東1-6 ☎(0564)25-2612

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダーブラスター (1P・(連))	4,944,450	IML-今年中にクリアだ(た)	7面
2	サンダーブラスター (1P・連なし)	3,643,330	IML-つらすぎる(た)	5面
3	餓狼伝説 (アンディ)	509,100	NOW	ALL
4	餓狼伝説 (ジョー)	224,200	ZAT	ALL
5	セルフィーナ (1P・NEWバージョン)	3,565,900	ZAT	28面
6	セルフィーナ (1P)	6,865,000	ZAT	ALL 残14
7	タンブルポップ (1P)	1,408,600	ZAT	ALL 残2 1UP×6
8	プリルラ (1P)	338,380	NeeSa	ALL
9	クロスソード (1P)	残GOLD 36,020	CML-K丸(ダルシム)	ALL
10	サラマンダ (1P)	3,365,400	AKI(た)(ひさしぶりではこんなもの)	5-2

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル)	1,356,430	ASマキ	1コインALL ノーマル
2	ストリートファイターII (リュウ)	1,364,200	SABU	1コインALL
3	ルースターズ	1,163,500	Hawkins	1コインALL ノーマル
4	ドンプル	922,400	SHIRÔ	1コインR19
5	チャリオット	3,142,900	オレはサル年	1コインALL ノーマル
6	キャプテンアメリカ	518,401	COM-ひろ	アイアンマン使用 1コイン5面
7	バトルシャーク	16,153,200	XCA	1コイン ノーマル
8	SDガンダム	983,420	TAKASU	1コイン6面
9	サンダークロスII	2,141,600	ZSK-AM	1コイン
10	デスブレイド	864,300	M,W	1コインALL

ゲームセンター101&遊

[illegible]新潟市小針上山6-12 ☎(025)233-3881

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (1P・ジェネティ)	152,340	FGK-クリ丸	[illegible]面ボス
2	餓[illegible]伝説	498,200	AMP-FAI	ALL(P) アンディ
3	スラッシュ・ラリー	3′06″20	FGK-ダッシュ野郎!! TOM!!	ALL パリダカ COMION
4	キャプテンアメリカ	886,802	Picasso	ALL ビジョン 残31
5	サンセットライダーズ	587,560	ウィリー・ビータース ディック・フライ	2-3 コルマーノ
6	WWFレッスルフェスト (1P・2Pサマースラム)	ALL	リックスタイナー スコットスタイナー	デビアス&ウォリアー
7	ストリートファイターII (ザンギエフ(連))	1,465,800	CAT-(みゃあ)-VOW(美)(春)(君)(W)	ALL ツメ×0 P×20 D×20
[illegible]	ストリートファイターII (ブランカ(連))	1,527,200	VAL-(K)	ALL ツメ×2 P×21 D×13
9	ボンバーマン	720,000	ひまな人(虎)	ALL
10	ザ・キングオブドラゴンズ	3,504,600	CAT-(フギャ)-ZERO(師)	ALL ウィザード

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド	29,493,775ALL	CYARY ☆	稼いでないけど。
2	餓狼伝説	301,700ALL	香津美・リキュール	アンデイ
3	ディグダグ	243,940R-20	(お)	忘れまくり。
4	メタルブラック	301,020R-4	「鼻からメシ」ゲーム業界最前線に居る人等	「貴弘君春から米国行くんだって?
5	ドラゴンセイバー	905,300ALL	が好んでやる食事方法略して鼻メシ針メシ	」「あ!相さん」「最後の記念にウ
6	サンダーブラスター	2,763,670R-5	「エレビエン最高ですよ!5回はやれます」	チでバイトしてかない?」「時給い
7	タンクフォース	105,000R-8	最近の謎君の[illegible]動には怪しげなものが多い。	くら出ます?」「2000円!」「え
[illegible]	ハレーズコメット	1,560,570R-11	「婚前交渉は敵のワナだ!BS発進!」	!そんなに?」「あっゴメン!日給
[illegible]	パックマン	234,600R-21	バ～カな事言ってんじゃね～よテ前はあ～	だった。」「それマズイっすよ～これ
10	Mr. DO	180,750	「羽田の親父」めぞんのニセ者の事。	歎んなくなっちゃいますよ～。」

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元[illegible]50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル使用)	1,325,600	BLACK CATS! father (ウソ)	ノーマル設定 ALL
2	ストリートファイターII (ダルシム使用)	1,051,600	高岡高3年	ノーマル設定 ALL
3	ストリートファイターII (リュウ使用)	985,200	さがっとのバカ"EVE"私はガイル使い	ノーマル設定 ALL
4	ゼクセクス	1,558,100	パイソン留年決定か?	MEDIUM 2周目-3面
5	チャリオット	3,559,100	KM	ノーマル設定 ALL
6	ドンプル	250,410	アンティーク・サラダ	ノーマル設定 7面
7	サンダーゾーン	5,343	LIS"やんぼう"わん!	ノーマル設定 ALL
[illegible]	沙羅[illegible]蛇	1,368,600	エドワード"四面だれかとけ"MAL	ノーマル 5機設定 2周目ラ・ス
9	R・TYPE II	673,700	AXE	ベリーイージー 5機設定 2-2
10	ガンフォース	3,253,500	ハンマーミュージック(法)'91	ノーマル設定 ALL

HI-TECHSEGA金沢店 ☆=33

石川県[illegible]沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティ使用(連)(必)付)	229,820	GOR-ISD(ち)	工出設定、ALL ハガー×0
2	キャプテンコマンドー (キャプテン使用(連)(必)付)	156,070	GOR-ISD(ち)	ノーマル、R,8
3	キャプテンコマンドー (ショウ使用(連)(必)付)	124,820	KRT-RIK ショウって弱い!!	標準設定、R,7
[illegible]	キャプテンコマンドー (フーバー使用(連)(必)付)	148,560	GOR-ISD(ち)	以下のゲームも標準設定 R,8
5	サンセットライダーズ (スティーブ使用(連)あり)	768,260	ブルーリボン(薬)	2-6、P×2
6	サンセットライダーズ (ボブ使用(連)あり)	1,078,180	GOR-NZM	ALL、P×4 残×0
7	サンセットライダーズ (コルマーノ使用(連)あり)	912,330	すさまG-ARIES(よ)	2-8、P×1
8	ストリートファイターII (ザンギエフ使用(連)付)	1,572,300	KRT-KOS あと3万	ALL、オールパ D×26、爪×1
9	ストリートファイターII (春麗使用(連)付)	1,594,700	すさまG-ARIES(よ)	ALL、P×21 D×40、爪×3
10	ストリートファイターII (ガイル使用(連)付)	1,674,500	IKD-GON恥林(ペ)	ALL、P×20 D×24、爪×0

ウィルトークTAITO金沢 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	1,505,600	MEAS (もと通天閣)	ノーマル 2-3
2	ストリートファイターII	1,363,600	片ちん大王・化学は恐い!(カ)	ノーマルALL ブランカ
3	ストリートファイターII	1,248,900	H・U	ノーマル ALL 春麗
4	メタルブラック	225,800	DNA-EZORDE	ノーマル R-4 (連)付
5	[illegible]狼伝説	315,700	NAGA	ノーマル
6	パワーホイールズ	712	店[illegible]SSS	ノーマル 1P
7	出たな!!ツインビー	2,945,300	片ちん大王・伝七はヨヨヨイ!(カ)	ノーマル 1P 2-3
8	レゾン	163,800	MEAS (もと通天閣)	ノーマル (連)付
9	ナイトストライカー	68,092,720	K・K・K	ノーマル Tゾーン
10	ゴークス	385,230	キングーバク	ノーマル1P 4-1

君こそゲーメスト！

その1

ゲーム	区分		スコア	ネーム	店舗
餓狼伝説	ジョー	(運)付き	925,200	HID-CYR-NORI	キャッスル&YOU²（東京）
		(運)なし	665,800	J-だうだう-JOE	扇が丘レジャーセンター（石川）
	テリー		533,400(運)	鮭フェラしたい年頃…HKID-IGA	荏原ゲームコーナー（東京）
	アンディ		563,400(運)	[redacted]店長首だよクビ～HID-(旅)POW[redacted]	
サンダーブラスター	(運)付き		9,999,990	HID-CYR-さとーつよしには10年早い!!	キャッスル&YOU²（東京）
	(運)なし		7,859,810	APL	ホワイトハウス[redacted]崎（福岡）
ゴークス			1,657,810	HID-EXCEL-KUMA(本)（マイルド派）	キャッスル&YOU²（東京）
メタルブラック	(運)付き		645,610	強運の持主!HID-TYR-星白金-ひむ	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京）
	(運)なし		548,500	XPT-GB-BOL	イエローハット（愛知）
タンクフォース			730,600(R.32)	別名タンくそフォース!HID-ESSAY-REO	プレイランドスカイシアター（埼玉）
F-1エキゾーストノート	MT POINT=200		49"17	QVE-EMILY	ゲームプラザ・ザ・ゴリラ（東京）
	AT POINT=200		50"34	郵便局=おかま？MOV-H-ぱくす(柋)	チャレンジャー[redacted]大前（大阪）
プリルラ			488,450	HID-EGC-(神)STR（L. ストライク[redacted]）	キャッスル&YOU²（東京）
F-1グランプリ	Aコース		6'04"794	HID-WZH	ビッグキャロット京都（京都）
	Bコース		6'56"959	HID-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	Cコース		7'05"756	HID-CST(ゆ)	
	Dコース		7'41"566	Prof.Y.N	ホワイトハウス箱崎（福岡）
スラッシュラリー	パリ・ダカ		3'02"39	マサオマスター(武)	プレイランドファンタジア&バレンシア（秋田）
ハチャメチャファイター	(運)付き		41,164,100(2-5)	HID-R.T	ビッグキャロット京都（京都）
	(運)なし		37,134,960(2-4)	HID-K.N(と)（オメキー屋(マ)）	タウンスポットプレイランド（大[redacted]）
タンブルポップ			1,682,600	専大のだらくの見本!TYRANT-欲王様	ハイテクノベール神保町&J/Lタロー（東京）
キャプテンコマンドー	ジェネティ		229,820[redacted](必)	GOR-ISD(ち)	ハイテクセガ金沢（石川）
	キャプテン		210,270(運)	HID-H・K	モンキーハウス本館（福岡）
	翔		202,760(運)(必)	H・K	ホワイトハウス[redacted]（福岡）
	フーバー		198,770[redacted]	HID.H・K	モンキーハウス本館（福岡）
サンセットライダーズ	(運)付き		1,078,180	GOR-NZM	ハイテクセガ金沢（石川）
	(運)なし		850,160(2-7)	MGF-Zin	神宮前キャロットハウス（宮崎）
ゼクセクス			3,595,400(運)	HID-京[redacted]屋	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ブロックブロック	ビギナー		92,590	Mr.[redacted]. FOX	アメニティスペースOZ（山口）
ドリフトアウト			8'22"73	HID.みやさん	モンキーハウス[redacted]館（福岡）
レゾン	(運)付き		597,700	HID-METAL亜也虎（ノーミスALL）	個人申請 GAMES WILL（京都）
パワーホイールズ	初級		2'44"59	いきなり会長[redacted]日？(E)-CRY-CBY	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京）
	中級		3'21"35	CYR-絶句SEX君（実はMST）	
	上級		3'24"92	KOMEGUNY(系) 実はドミナらじあめ	

遅ればせながらあけましておめでとうございます。今年もどうぞよろしくお願いします。

今回のトップは餓狼伝説。ジョー東のみ(運)付き・なしで分けています（爆裂拳のため）。その他のキャラは分けてはいません。

サンダーブラスターは、当然のごとく(運)付き・なしで分けています。しかし、すでにカンスト達成。次回は(運)なしのみが対象となります。が、この調子だと2カ月の命か!?

ゴークスはあっという間にALLクリア。これからまだまだ記録更新されそうな予感（限界が見えない）。

メタルブラックは、やはり(運)付き・なしで分けています。こちらもニューロン次第で限りなくのびそう。

タンクフォースはクリア目前。2P同時プレイではクリアが出ています（集計はしていない）。

F-1エキゾーストノートはGPライダーと同じく、ドライバーズポイント=カンストの上でのラップタイムで集計です。その上でミッションで2部門に分けています。

プリルラは1P側と2P側では難易度に差があるとのことですが、分けて集計はしていません。ちなみに、今回の記録は1P側でのもの。最終的には敵の数が多い（難しい）2P側の記録が上になりそう。

ゲームプラザニューヨーク

神奈川県[redacted]倉市大船1-22-26大船会[redacted]2F ☎(0467)44-0027

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,593,900	ECM-FISCHER	2-7 1UP×3
2	スターブレード	1,882,400	CHAT-じーぶー(ち)	1コイン ALL(運)付
3	[redacted]伝説	364,200	おロの恋人早川	アンディ使用 ALL P×8
4	ザ・キングオブドラゴンズ	3,401,100	CUW-(遊)(人)	ファイター使用 ALL
5	キャプテンコマンドー	202,350	ECM-ZENJI	キャプテンコマンドー使用 ALL 3機設定
6	サンダーブラスター	5,915,610	CHAT-ああるじぶう(ち)	ALL(運)付
7	ボンバーマン	2,474,800	×××-もぞもぞ君	5-3
8	ナイトストライカー（Qゾーン）	88,742,710	SIT-M.K	ALL PB×6
9	ストリートファイターII	1,371,300 1,321,300	チョマ夫だ! グッピー命!	リュウ ALL ケン ALL
10	ストリートファイターII	1,444,500 1,193,400	CUW-(遊)(人) 大里祐二	ブランカ ALL E・本田 ALL

ニュースター ☆=1

山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F-1グランプリ	8'42"156	マンセル魂	Dコース（マンセル）
2	ドリフトアウト			
3	餓狼伝説	335,580	?	テリー・ボガード
[redacted]	キャプテンコマンドー	180,210	グルビー志水（黒ブタPちゃん）	ジェネティ
5	サンダーブラスター	2,694,350	BAR	ノーマル 5面 (運)なし
6	タンクフォース			
7	F1エキゾーストノート	0'54"74	たなからぼたもち（メジロ本田）	GOAL POINT=60
8	ストリートファイターII	1,293,500	DRAGON MASTER	春麗 ALL ハード
9	バットマン	277,502,200	JRA-あらい魔美（森沢 優）	（フリッパー）
10	ターミネーター2	73,340,700	JRA-あらい魔美（森沢 優）	（フリッパー）

[redacted]座ゲームプラザ ☆=3

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダーブラスター	3,926,630	C&P-ILM(み)	5面 運なし
2	スラッシュラリー（パリダカ）	3'06"39	あと少しはのびる! FLAP-ANP	1COIN ALL ALL 1位
3	F-1グランプリ（Dコース）	8'03"861	超激甘 7分は見えた FLAP-ANP	ALL J・アレジ 全部PtoF
4	ブロックブロック	74,260	10万も出せるか FLAP-ANP	1COIN ALL ビギナー
5	餓狼伝説	450,900	奇跡の復活? FLAP-©MEP TEI	ALLアンディ P×14
6	[redacted]伝説	436,300	ASI（初登場）	ALLテリー P×10
7	餓狼伝説	300,800	ASI	ALLジョー P×?
8	ストリートファイターII（ガイル）	1,519,500	ITO	ALL ツメ×1 P1このがし
9	ストリートファイターII（ケン）	1,505,900	目標160万 無冠の帝王 Mr.K	ALL(パ)ツメ×2 D×24
10	ストリートファイターII（春麗）	1,454,000	〆切り前の大逆転 FLAP-RYU	ALL ツメ×2 P1このがし

ゲームタウンファンタジー ☆=3

[redacted]茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー（ジェネティ）	203,350	田中さんやったぜGBY	まだやるよ (運)無し1コインALL
2	キャプテンコマンドー（キャプテン）	138,380	DES-GBY	1コイン8面 (運)無し 使用
3	[redacted]伝説	428,000	MAS	テリー使用 1コイン ALL P×11 D×1
4	サンセットライダーズ	113,850	人間[redacted]寄	ボブ使用 (運)無し
5	ゼクセクス	2,366,400	DES-GBY	1UP×0 2-7
6	WWFレッスルフェスト	4Stg	NSV-RYU	ウォーリア、ホーガン使用1コイン
7	タンブルポップ	389,200	HAN-EJX	後半けっこうつらい 6-9
8	スーパーバレー'91	34,910	V	キューバ
9	アルカノイド	796,700	AKI	1コインALL
10	ガンフロンティア	852,440	DES-BB	(運)有りイージー 5機1コインALL

ハイテクセガ長岡&高田

[redacted]長岡市坂ノ上町2-4-5 ☎(0258)36-3464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,096,300	DESTROYER タカノ	リュウ
2	ストリートファイターII	1,027,000	DESTROYER タカノ	ケン
3	ストリートファイターII	1,377,300	ゲーム小僧	春[redacted]
4	ストリートファイターII	1,227,800	スタッフこまちゃん	ザンギエフ
5	ストリートファイターII	1,247,400	JMB (弟) そろそろ潮時?	ブランカ
6	タンブルポップ	273,900	56513	
7	闘神伝ブレイザーズ	40,250	アホーあらためバカー	GLEN
8	F-1エキゾーストノート	52"98	打闘F1オタッキー	153POINT
9	ストII勝ち抜き	20人ぬき	次元一のオタク目指せ ALN	ガイル
10	ストIIロースコア	154,400	佐野たかお	

ハイテクセガとやの店&駅前店 ☆=7

新潟県新潟市花園1-4-6 ☎(025)244-8575

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（E・本田）(運)	1,401,200	「情無用!ファイアー!」Q	ノーマル
2	ストリートファイターII（ダルシム）	1,268,000	IMF-[redacted]	ノーマル
3	ストリートファイターII（リュウ）	1,205,400	ぱぱ	ノーマル
4	ルースターズ	1,740,500	ストザル皆川	ノーマル
5	チャリオット	4,371,900	ムック・ガチャピン	ノーマル
6	ゼクセクス	1,612,400	今必殺の秘密リーチ	ノーマル
7	サンセットライダーズ	759,250	RED	
8	ワルキューレの伝説	1,180,730	M=柚生有[redacted]	
9	レールチェイス	?	スーパー金持ちゲーマー	計3,900円使用 クリアー♡
10	R-360（とやの店）	82機	丸山	ノーマル

プレイシティキャロット松本 ☆=6

長野[redacted]松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	タンクフォース（1P）	542,800	KWR	26面 ノーマル
2	セルフィーナ（1P）	1,619,100	KWR	26面 ノーマル
3	キャプテンコマンドー（ジェネティ）	177,400	KWR	最終面 ノーマル
4	キャプテンコマンドー（キャプテン）	164,200	KWR	最終面 ノーマル
5	キャプテンコマンドー（ショウ）	167,190	KWR	最終面 ノーマル
6	キャプテンコマンドー（フーバー）	174,600	KWR	[redacted] ノーマル
7	ソルバルウ	197,740	T・PAC-SIN	71.0% B設 SP×1
[redacted]	ドリフトアウト	9'06"56	A・M	ALL ノーマル D.P.=54
9	ストリートファイターII（ダルシム）	1,455,400	Tiny-DIL	ALL ノーマル D×9 爪×5
10	餓狼伝説（ジョー）	495,800	RAI	ALL

チャレンジバンバン ☆=27

[redacted]県松山市道後樋又4-29 ☎(0899)24-5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	3,551,800	HID-京城屋	ALL (連)付
2	ゴークス	815,460	R-H♪	ALL
3	キャプテンアメリカ	ALL クリア	J. J ACE	でも永パ
4	スラッシュラリー (WRC)	92point	HID-JAN	ALL BADEND
5	スラッシュラリー (パリ=ダカ)	3′04″16	HID-JAN	ALL 1C
6	タンクフォース	803,100	HID-CNT	31面 1UP×1
7	ボンバーマン (ノーマルゲーム)	9,087,800	HID-UYK(級)	ALL 残1
8	F-1グランプリ (Bコース)	7′11″614	RGV	ALL 40point
9	餓狼伝説	513,800	π やめやめ[redacted]	ALL まん中の奴使用
10	キャプテンコマンドー (ジェネティ)	161,940	あーぺ!	[redacted]ボス

モンキーハウス本館 ☆=118

福岡県福岡市六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルブラック(連)	634,680	HID.G[redacted]	ALL
2	F-1グランプリ (Aコース)	6′08″955	HID.HSA	ALL あぐり
3	F-1グランプリ (Bコース)	7′00″414	HID.J・O	ALL あぐり
4	F-1グランプリ (Dコース)	7′41″857	HID.みやさん	ALL あぐり
5	キャプテンコマンドー (ジェネティ(連))	221,030	HID.H・K	ALL
6	キャプテンコマンドー (キャプテン(連))	210,270	HID. H・K	ALL
7	キャプテンコマンドー (フーバー(連))	198,770	HID. H・K	ALL
8	ドリフトアウト	8′22″73	HID. みやさん	ALL LANCHA
9	ゴークス	808,320	HID. みやさん	ALL
10	ソルバルウ(連)	446,700	HID. R-1	84. 6% 1万×2

サブカルチュア ☆=17

福岡県筑紫野市宮田町581-6黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ザンギエフ(連)付)	1,613,700	一二三四五友の会会長 ACE-RANKO	ALL(ハ) W×30 爪×0
2	ストリートファイターII (ガイル(連)付)	1,790,300	GO・D(ま)(便)	P×20たるミス W×36 爪×3
3	ストリートファイターII (ブランカ(連)付)	1,639,500	ACE-蘭子(所)	ALL(ハ) W×30 爪×0
4	ストリートファイターII (ブランカ(連)なし)	1,595,300	早く飛べ!大震撃 ACE-蘭子(監)(禁)	ALL(ハ) W×25 爪×0
5	餓狼伝説 (ジョー)	524,600	飛田 from まるべに AMU	ALL P×? W×0
6	餓狼伝説 (アンディ)	430,100	"森川久[redacted] 友の会" 剣匠	ALL P×? W×0
7	餓狼伝説 (テリー)	281,100	"菊川涼音 後援会" 剣匠	ALL P×? W×0
8	キャプテンアメリカ (アイアンマン使用)	839,702	キャプテン ASA	ALL
9	メタルブラック (サンダーブラスター)	タンクフォースなどなど	あるのに誰もしない。誰かクリアーしてくれ	みんなストIIにばかりで。つまらん。
10	サンセットライダース (ボブ使用)	666,620	(ex-SUR)改め ちびわる子	2周目 5面

ゲームインプラザオリンピアン ☆=17

福岡県北九州市小倉区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	1,478,300	LI	1cALL 1ミス ツメ×1
2	サンダーブラスター	3,641,760	SHIZUKA	1c6面
3	タンクフォース	603,700	BIG	1cR25
4	キャプテンアメリカ	914,102	KAI CHAN	1cALL アイアンマン使用
5	セルフィーナ	2,012,400	JAM	1c ST22
6	ハチャメチャファイター	13,335,530	G. M. C. DURAN	1c 6面
7	サンダードラゴン	4,551,300	G. M. C. DURAN	1c [redacted]面
8	キャプテンコマンドー	199,730	HALFLING	1cラストボス ジェネティ
9	餓狼伝説	400,200	S・A	1c ALL アンディ
10	ゼクセクス	2,776,200	AFL-ELF	1c2[redacted]-7面

スーパーアカトンボ ☆=15

[redacted]福岡市東区[redacted]前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	394,800	NAM	1コイン ALL テリー
2	餓狼伝[redacted]	386,500	ブラックディドラゴン	1コイン ALL テリー
3	ゼクセクス	1,669,400	NAKAYAMA	1コイン 2-4
4	ゼクセクス	2,269,300	佐藤学園の畑中は秘書コンピュータ科だ	[redacted]無 2-6 ボス前オエー
5	ハチャメチャファイター	3,518,790	[redacted]花FC-タッたかタ	2P 何でものせるってのはねー
6	WWFレッスルフェスト	2周ST10	DAN (パーマン1号)	1コイン ALL
7	キャプテンコマンドー	98,800	1月29日はコミケだ格闘(ケ)男畑中の彼氏	R6ボス 翔使用
8	ボラックス	2,312,400	KAZ	6面ボス 調子わるい
9	ロボアーミー	75,400	SURPASSER=殺人鬼道場=GIN	ごめん
10	メタルホーク	10,806	殺人[redacted]道場=KI.	1コイン ALL 速ナシ

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉[redacted]小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	465,200	AFP-ROURA 女ちょーだい	ALL (連)無 ジョー・ヒガシ
2	餓狼伝説	30万	いのうえー 徳大合格したぜ	ALL アンディ
3	ゼクセクス	2-4	石けん パチンコ行こうよ! 女にはまり中	スケートいったよ マリンランド
4	サンダーブラスター	1,162,030	じゃば夫 INUは、いずこえ	3めん (連)無 手がつるー
5	タンブルポップ	178,400	AFP-ALEX レパードかうよ!	4面 入荷3日目
6	ストリートファイターII	1,219,400	AFP-ROURA まつおどこいった?	ALL ブランカ こくらにいった?
7	キャプテンコマンドー	6めん	どこかのだれか?	フルーツパンチ 300で当たり
8	ハチャメチャファイター	2,970,380	AFP-ALEX 重田連射つけろ!	3めん (連)無
9	テトリス	999,999	一郎君。石けんは。	ALLカンスト 今どき
10	U. S. ネイビー	2面	2面で死んだ。伊藤でーす。またふとった	体重がふえすぎて連がとまる

ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=11

[redacted]米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	94,140	SCI ラピタランド	ノーマル 6面
2	タンブルポップ	1,081,400	DC! ラピタランド	ノーマル
3	ストリートファイターII	1,376,600	AGO ラピタランド	春麗 ALL
4	ストリートファイターII	1,366,500	AZH ラピタランド	ケン ALL
5	サンセットライダース	303,910	Y・Y ラピタランド	ノーマル
6	[redacted]狼伝説	542,400	ORA3 ビデオゾーン	ノーマル ジョーP10
7	パンクショット	124	アホボン ビデオゾーン	ノーマル
8	キャプテンアメリカ	807,502	ORA3 ビデオゾーン	ノーマル ビジョン
9	餓狼伝説	470,200	OKA ビデオゾーン	アンディ P15
10	餓狼伝説	415,900	OKA ビデオゾーン	テリー P12

ゲームシティーDADA ☆=3

[redacted]出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	1,114,000	VUL-YUY(か)	1コインALL 3万×7
2	ストリートファイターII (ガイル)	950,600	VUL-YUY(か)	1コインALL 調子最悪×××
3	スターブレード	565,500	さすらいゲーマー その名もZANちゃん	町まで行けない
4	WGP	94POINT	GON	1コインALL
5	キャプテンコマンドー	31,800	BELLDANDY	3面BOSS
6	[redacted]狼伝[redacted]	238,700	YAT	テリー ボガード使用
7	タクスフォース・ハリヤー	2,103,900	OYZ	ステージ5 (連)なしノーマル
[redacted]	ハチャメチャファイター	5,164,370	VUL-YUY(か)	(連)なし ノーマル
9	ボンバーマン	118,800	花束を抱いた サンタクロース	まだまだ2-6 ノーマル
10	サンセットライダース	805,800	OYZ	ノーマル

ジョイランドタイトーイン ☆=8

島根県松江市西津田町5-1-15 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	414,900	国破れてサンガリア	1コインALL アンディ使用
2	餓狼伝説	304,500	たんぺ	1コインALL ジョー使用
3	ゴークス	618,820	MHC-ぱぴよん	1コインALL BADEND青
4	ゼクセクス	1,439,100	ABE	2周目3面 1UP×2
5	スラッシュラリー	3′12″51	B'Z	バギー使用
6	バーニングファイト	169,800	Mr. OMR	1コイン5面 リュウ使用
7	ナイトストライカー	87,072,290	MHC-EEL	PB×6 Tゾーン
8	MJ-12	961,910	MHC-ぱぴよん	
9				
10	餓狼伝説 (お遊びバージョン)	1,089,422	2人プレイで遊んでみました	約4000円使用バカなオレ達

ウィルトークタイトー大街道&空港店 ☆=17

[redacted]県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゴークス	608,300	岩見	ALL 5設
2	マジックソード	14,127,525	たるる	ALL ノーマル
3	WWFレッスルフェスト	2周ALL	SURPASSER LEE	ホーガン&ボスマン使用
4	ストリートファイターII (ケン)	1,455,600	M. T	ALL
5	ストリートファイターII (E・本田)	1,357,600	SUR-PENJI	ALL
6	餓狼伝説 (アンディ)	412,300	ミラクルEIJ	ALL P×10
7	餓狼伝説 (ジョー)	362,200	SUR-LEE	ALL P×5
[redacted]	餓狼伝説 (デリー)	329,700	SUR-R. T 甘くてごめん	ALL P×7
9	ブラックドラゴン	2,159,300	SUR-林[redacted]研課長代理 LEE	ALL 残2
10	スラッシュラリー (パリダカ)	3′06″02	SUR-Y. Mを発見!! R. T	ALL バイク

ジャスコ川西店プレイランド ☆=7

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンアメリカ (キャプテン)	340,610	イカ八郎	R-3ボス
2	キャプテンアメリカ (ビジョン)	338,101	イカ八郎	R-3ボス
3	キャプテンアメリカ (アイアンマン)	292,601	森下 学	R-4
4	キャプテンアメリカ (ホークアイ)	185,301	Letzt Kampfer	R-2ボス
5	餓狼伝説 (アンディ)	472,200	Letzt Kampfer	ALL P×11
6	餓狼伝説 (テリー)	437,200	イギー	ALL
7	キャプテンコマンドー (ジェネティ)	414,200	ICZER-2	ALL
8	キャプテンコマンドー (キャプテン)	153,910	イギー	R-8
9	キャプテンコマンドー (翔)	128,570	ト[redacted]	R-7
10	キャプテンコマンド (翔)	116,580	イギー	R-7

イーストランドファミリーガーデン ☆=8

岡山県津山市川崎147イーストランド[redacted] ☎(0868)26-2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 (アンディ・(連)なし)	446,000	パンダ教教祖様じゃー TMC-SAN(ふ)	1コインALL (ば)×2のがし
2	餓狼伝説 (テリー・(連)なし)	284,700	問合わせありがと雪見だいふくの? EBA	1コインALL ヒットですね
3	餓狼伝説 (ジョー・(連)なし)	344,800	早食いじゃねーよストII対戦大会だよ!大佐	1コインALL 笑わすなくやしい
4	ストリートファイターII (ブランカ・(連)あり)	1,544,000	あいきゃー追放隊 岡山支部長だよ	ALL オール(ば) D×9 ツメ×2
5	キャプテンコマンドー (ジェネティ・2機設定)	139,100	パンダ教教祖様じゃー TMC-SAN(ふ)	1コイン 8面 ハワイに行きたい
6	サンダーブラスター ((連)なし)	2,536,220	カプコンゲームを買って ハワイへ行こう!	1コイン5面機雷 提督の決断でも可
7	サンダードラゴン ((連)付・赤いの)	3,507,100	そしてカメハメハ大王と写真をとろう!	1コイン 8面 アリゾナでも可?
8	ザ・シンプソンズ (2Pバージョン・バート)	159,700	ISG-K, S(か)(犯) 来店ありがとーっ	1コインALL 24日もありがと
9	ラビオレプス (2P同時・ノーマル)	6,927,100	1PTMC-SAN(ふ) 2PTMC-LOG(ら)	2コインALL ノーミサイルだ
10	WWFレッスルフェスト (タッグマッチ・2Pモード)	1コイン2周ALL	くっそーマヨォネーズ! TMC-LOG(ら)	ウォーリアーとデビアス

インスパイア遊 ☆=34

岡山県岡山市新保107 ☎(0862)34-2649

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,983,200	S-TM. とその仲間たち	ノーマルALL 1UP×1
2	ギャロップ	999,990	S-TM. とその仲間たち	1コインノーマル 2-Eにて
3	テトリス	999,999	S-TM. とその仲間たち	1コインイージー ALLカンスト
4	[redacted]狼伝説	253,200	S-TM. とその仲間たち	ALL
5	ストリートファイターII	1,357,600	MVX-R	ALLパ ケン W. K. 0×9
6	グラディウスIII (E)	3-1	SUR-G(G-GIII)	ノーマル (A)3-3 (B)3-5
7	グラディウスIII (D)	2-10	SUR-G(G=GIII)	ノーマル(D) 3-2(E) 3-2以上他店
8	餓狼伝説	349,400	MVX-R	1コインノーマル ALLアンディ
9	タンブルポップ	1コインALL	穴うめ仕事人M	すでにない。くわしくは当店へ↓↓
10	グラディウスII	故障中	(女)さんへ 三宅君所在判明。峠でクラッシュ	→自衛隊入隊以上。

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=6

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 (ジョー)	392,100	AIA	ALLノーマル
2	餓狼伝説 (アンディ)	342,000	川口シスターズ	ALL ノーマル
3	餓狼伝説 (テリー)	321,400	AIA	ALL ノーマル
4	F-1グランプリ (Aコース)	6′14″782	ヘアーサロンエキ WITH たつや	ノーマル 40pts
5	F-1グランプリ (Bコース)	7′26″953	片山下京(大)	ノーマル 36pts
6	F-1グランプリ (Dコース)	8′00″569	片山右京 WITH ランボルギーニ	ノーマル 40pts
7	サンダークロスII	1,157,600	EMF(山)	ノーマル (連)無 2-4
8	ストリートファイターII (春麗)	1,354,300	生田のバカTMK	ALL ノーマル PB×22
9	ストリートファイターII (ケン)	1,162,300	のせてくれ-TMK	ALL ノーマル
10	メタルブラック	287,760	EMF(山)	4面 ノーマル (連)

アメニティスペースOZ ☆=24

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (4P VER. ジェネティ)	191,290	SEE	ノーマル 9面 山口店
2	キャプテンコマンドー (4P VER. キャプテン)	104,630	NOW	ノーマル 7面 山口店
3	餓狼伝説 (アンディ)	450,100	小倉店ストII大会惨敗 SNE	ノーマル クリア
4	餓狼伝説 (ジョー)	540,100	YS	ノーマル クリア 南小倉店
5	F1エギゾーストノート (マニュアル)	0′50″51	TCC	POINT200 南小倉店 1P
6	サンダーブラスター	2,681,900	アサルトカムバック I. M. K. 針	ノーマル 5面 宇部店 (連)
7	ブロックブロック (イージーコース)	92,590	Mr. 床屋、FOX	ノーマル クリア 宇部店
[redacted]	ゼクセクス	2,473,100	やっと見っけた 為五郎のキーホルダー	ノーマル クリア 宇部店
9	タンブルポップ	996,800	SSS	ノーマル クリア 山口店
10	ゴークス	467,750	パチプロ イトー	ノーマル 5-4

ヒットゲームBEST10

ベスト3格闘もの独占

プレイヤー人気中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	893	カプコン
7	2	キャプテンコマンドー	604	カプコン
—	3	餓狼伝説	464	エス・エヌ・ケイ
4	4	F-1グランプリ	283	V-システム
3	5	WWFレッスルフェスト	246	テクノスジャパン/テクモ
2	6	ゼクセクス	240	コナミ
—	7	サンダーブラスター	190	アイレム
—	8	メタルブラック	156	タイトー
8	9	スターブレード	150	ナムコ
5	10	ザ・キングオブドラゴンズ	149	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位	15位
キャプテンアメリカアンドジアベンジャーズ 129	ファイナルラップ2 117	F-1エキゾーストノート 110	ハチャメチャファイター 87	機動戦士SDガンダム 86	ゴークス 86

インカム中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	853	カプコン
13	2	キャプテンコマンドー	471	カプコン
—	3	餓狼伝説	408	エス・エヌ・ケイ
2	4	WWFレッスルフェスト	328	テクノスジャパン/テクモ
5	5	F-1グランプリ	296	V-システム
6	6	ファイナルラップ2	192	ナムコ
3	7	ゼクセクス	190	コナミ
10	8	スターブレード	153	ナムコ
7	9	ザ・キングオブドラゴンズ	142	カプコン
4	10	機動戦士SDガンダム	137	バンプレスト

11位	12位	13位	14位	15位
サンダーブラスター 133	F-1エキゾーストノート 111	キャプテンアメリカアンドジアベンジャーズ 107	ソルバルウ 106	スーパーバレー'91 100

（注）ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータル（満点を100点に換算）に基づき、ランキングしています。今回は72店12月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。



新潟県 日輪法水君

キャプコマが躍進

今月も1位はストリートファイターII。まだまだ1位の座はゆるぎそうにもありません。

しかし、今月は格闘ものがストIIを追いかけて、2位、3位を占めました。ベスト5の中、4機種までが格闘もので占めました。他のジャンルもがんばってほしいですね。

今月2位で高得点をたたき出したのは、カプコンのキャプテンコマンドー。先月に比べ、テーブル版が出回って人気が広まりました。

人気もありインカムもよいゲームなのですが、最初の2面のボスが強いのがちょっと残念。このボスを倒せるようになると面白くなるでしょう。最近はうまい人も増えたので、人気はある程度もちそうです。

3位の餓狼伝説は、ネオジオの今までのゲームでは最も上位に来ました。ほとんどストリートファイターIIと同じシステムのゲームですが、内容もかなり遊べるようになっています。難易度も低めなのでプレイ層が広いようです。

メタルブラック出回りが今ひとつか

ニューゲームでは7位にサンダーブラスター、8位にメタルブラック（ともに人気が入ってきました。

サンダーブラスターはとてもシューティングらしいシューティング。いつでもボンバーが使えるとっつきやすいシステムと、練られた内容のゲームです。

とてもよくできているのですが、連射ができないとちょっと先に進むのは不可能か。連射装置があれば、後半ステージもパズル性豊かな面白いシューティングなのですが。

メタルブラックは、一種独特な世界を持ったシューティングです。世界観を作り上げているという点では素晴らしいと思います。しかし出回りが今一つで、人気先行型のゲームとなっています。

SDガンダム、キングオブドラゴンズはコマンドー、餓狼に押されかなり順位を下げました。一方、キャプテンアメリカ・ソルバルウというニューゲームはスタートダッシュが今一歩。

来月は強力なニューゲームがなく現状が維持されそうです。

（ぜんじ）

ホワイトハウス箱崎店 ☆=3

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2松本ビル ☎(092)641-9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F-1グランプリ（Dコース）	7'41"566	Prof. Y. N	D. P. 40 亜久里
2	F-1グランプリ（Bコース）	6'59"711	Prof. Y. N	D. P. 40 亜久里
3	サンダーブラスター（㋤なし）	7,859,810	APL	ALL
4	キャプテンコマンドー（ショウ㋤付）	202,760	H. K	ALL 2PVer 必殺技ボタン有
5	餓狼伝説（ジョー）	539,100	MLK	ALL
6	餓狼伝説（アンディー）	355,400	WGFC-SIN	ALL
7	ストリートファイターII（春麗㋤付）	1,568,500	WGFC-HRK	ALLⓅ爪×1 DKO×32
8	ストリートファイターII（ザンギエフ㋤）	1,476,900	WGFC-ふれでい	ALLⓅ DKO×10
9	ブロックブロック（ビギナー）	79,040	WGFC-DEL	ALL
10	WWFレッスルフェスト（バトルロイヤル）	1COIN-ALL 10人ぬき	SGF-FAN	

PLAY-HOUSEアスカ ☆=3

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダーブラスター	2,580,500	OGA-OWA	S-5
2	レゾン	227,700	OGA-OWA	S-5
3	タンクフォース	227,800	Mr-TKO	S-12
4	ハチャメチャファイター	3,422,500	Mr-CAA	S-3
5	ギャロップ	948,450	OGA-OWA	S-2-4 8'37"00
6	ザ・キングオブドラゴンズ	913,100	Mr-MITSUO	S-11 ウイザード
7	アクロバットミッション	391,900	Mr-S-LAST	S-?
8	ターボフォース	1,092,100	Mr-CIA	S-2-1
9	ウイニングラン'91	2'59"199	IPA-MN	ALL 6MT
10	ストリートファイターII	1,469,800	OGA-OWA	ALL リュウ

春駒ゲームセンター

佐賀県鳥栖市京町 ☎(0942)32-1297

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ケン）	1,517,600	ポール魔鬼	ALLパーフェクト
2	ストリートファイターII（春麗）	1,511,300	KTT	実はケンのがし ALL
3	ストリートファイターII（ガイル）	1,555,900	ポール魔鬼	ザンギのバカ ALL
4	餓狼伝説（アンディ）	396,500	HAL!	ALL
5	ザ・キングオブドラゴンズ（ウィザード）	2,920,600	WIZ	ALL あと8万
6	WWFレッスルフェスト（ウォリアー）	バトルロイヤル1コインクリア	HAL!	
7	キャプテンコマンドー（ジェネティ）	131,430	H-KUBO! ここはハマるっス	7面BOSS
8	キャプテンコマンドー（キャプテン）	110,080	MC浜～!	7面
9	キャプテンコマンドー（ショウ）	100,530	DUO	6面BOSS
10	キャプテンコマンドー（フーバー）	121,370	HAL!	7面BOSS

サミーハウス ☆=2

長崎県島原市白土町1033-6 ☎(0957)62-4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	558,600	VICの弟子!! C-BOLT-MIR	ALL
2	ゼクセクス	1,763,100	コンパネ新品!! ACA-YS	2-3
3	ハチャメチャファイター	9,911,290	仕事でできないョ。C-BOLT-VIC	6面
4	キャプテンアメリカ	919,402	新人プレイヤー ACA-EGA	ノーマル ALL
5	ストリートファイターII	1,169,900	宮沢りえのファン? ACA-YS	リュウ ALL
6	ストリートファイターII	1,231,300	かなり昔のスコア。もうやってないよ。	ケン ALL
7	スーパーバレー'91	119,400	やる気なしスコア…㊊㊋ 今からだ!!	男子 ALL
8	キャプテンコマンドー	97,080	入荷して何日かナ… ACA-YS	ノーマル 6面ジェネティ
9	コラムス（ハード）	99,999,999	片手でPlay!! C-BOLT-MIR	J. カンスト L. カンスト
10	サンダークロスII	2,559,190	全然やらない。ACA-YS。	ノーマル 3-7 ㋤無

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)44-7440

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	642,400	東 竜也	中1年生 10面
2	キャプテンコマンドー	16,360	柴田 忠治	高1年生 2面
3	餓狼伝説	303,600	桝田 和宏	専門生 オール
4	餓狼伝説	20,400	寺川 知宏	中1年生 最終面
5	スラッシュラリー	20ポイント	大平 信之輔	中3年生 1位
6	ゼクセクス	1,890,400	小西 利典	予備校生
7	キャプテンコマンドー	9,910	松本 [illegible]則	高1年生
8	ストリートファイターII	786,000	塩中 浩平	中1年生 10面
9	餓狼伝説	203,700	浦頭 和則	中3年生 6面
10	ストリートファイターII	525,000	徳永 誠	中1年生 11面

てあたりしだい ゲームリスト

12月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
サンダーブラスター	アイレム	8－2	シューティング	12月18日	撃てば撃つほどパワーアップ。何度でも使えるサンダーボール。
バカ[redacted]様麻雀漫遊記	モノリス/エス・エヌ・ケイ	4－4	麻雀	12月5日	わしは麻雀天下一！バカ[redacted]が繰り広げる爆笑お色気道中記。
F-1エキゾーストノート	セガ		ドライブ	12月	GPライダーでおなじみのなめらかなグラフィック。2人通信[redacted]。
クイズ廊下に立ってなさい	セガ	4－1	クイズ	12月	「宿題を忘れました」ではあきたらないファンに贈る[redacted]2弾。
プリルラ	タイトー	8－2	アクション	12月	
メタルブラック	タイトー	8－2	シューティング	12月	ニュー[redacted]ンを集めてショットのレベルを上げろ！
ゴークス	東亜プラン/タイトー	RSW-1	ブロック崩し	12月	東亜製ブロック崩し。同時プレイ可能。パドルを前後に動かせるぞ。
ターミネーター2	ミッドウェー/タイトー		ガンシューティング	12月	これをやらざればT2ファンにあらず。
キャプテンアメリカアンドジ・アベンジャーズ	データイースト	8－2	アクション	12月	アメコミのヒーロー"アベンジャーズ"が大活[redacted]！
ソルバルウ	ナムコ		3Dシューティング	12月	－あのゼビウスの記憶が甦る－
タンクフォース	ナムコ	4－1	シューティング	12月	48ラウンドの司令部を守りぬけ！

1月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
サッカーブロール	エス・エヌ・ケイ	8－2	スポーツ	1月下旬	[redacted]つの国の王になれ！今開幕される格闘サッカー。
フットボールフレンジー	エス・エヌ・ケイ	8－4	スポーツ	2月上旬	脚球熱狂（笑）！最も過激なゲームがNEO・GEOに登場だ。
ラストリゾート	エス・エヌ・ケイ	8－2	シューティング	2月	"最後の手段"発動！ユニットを使いこなすことが勝利への道だ。
ミューテイションネイション	エス・エヌ・ケイ	8－2	アクション	未定	忘れ去られた街の死闘！スラムの悪夢を叩きつぶせ!!
マジカルクリスタルズ	カネコ	8－2	アクション	1月20日	4つのワールドへ行き、クリスタルに閉じ込められた妖精を救え！
Bラップボーイズ	カネコ	8－2	アクション	2月	続々新作発売予定！今年のカネコはこれまでとは違います。
ナイツオブザラウンド～円卓の騎士～	カプコン	8－2	アクション	1月	中世を舞台にしたアーサーの[redacted]。3人同時プレイ可能。
グランプリスター	ジャレコ		ドライブ	2月	
64番街	ジャレコ	8－2	アクション	2月	
ストリートファイターII'（ダッシュ）	カプコン	8－6	アクション	3月	「ストリートファイターII」のバージョンアップ版。
アラビアンファイト	セガ	8－2	アクション	2月	
ウルフファング	データイースト	8－3	シューティング	1月	パーツを組み替え、自分だけの強力ロボで戦え！
スタートレック	データイースト		ピンボール	1月下旬	デコピンボール第14弾作品"スタートレック"25周年記念作品。
スティールガンナー2	ナムコ		ガンシューティング	未定	スティールガンナーファンのための[redacted]だ！
アンドロデュノス	ビスコ	8－2	シューティング	2月	ビスコのNEO・GEO第1弾。
シュトラール	UPL	8－2	シューティング	1月	再び曲者[redacted]シュー[redacted]場！武器選択後、残りの重量分ボムが持てるぞ。

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 [redacted](0975)37-1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,412,800 1,421,900	Mr. FJI	リュウ オールP ケン
2	ストリートファイターII	1,228,300 1,400,400	M. J. CACI40万㊗	E・本田 春麗 オールP
3	ストリートファイターII	1,334,900 1,292,100	えぐさん TMB	ブランカ ザンギエフ
4	ストリートファイターII	1,484,500	JCR	ガイル
5	スターブレード	1,259,700	FNG!	3CREDIT
[redacted]	ギャロップ	721,240	茶王（実はAKD）（本当はモモ）	2-C
7	スパイダーマン(IP)	574,570	えぐさん今度ガイルの攻略おしえて FJI	SPYDY ALL
8	ザ・キングオブドラゴンズ	2,798,500	TMB	ドワーフ あとは不明
9	F-1グランプリ	POINT36 TIME6' 26"633	MON	Aコース R. パトレーゼ
10	キャプテンコマンドー	152,830	Mr. X	[redacted]

ゲームプラザ ☆=141

熊本[redacted]熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（連なし）	1,633,300	ギャラリーありがとう ICE	ALL 爪×4 D×41 春麗
2	ストリートファイターII	1,514,000	ヨガ ヨガ ヨガ LPS	ALL 爪×3 ダルシム使用㊄
3	ストリートファイターII	ロースコア 51,200 春麗	こっちのほうが超つかれる ICE	1クレ ALL㊄ 百烈ばっかり
[redacted]	ストリートファイターII	空中投げ154回	[redacted]穴埋め ICE	1クレ 春麗㊄ ドロー いっぱい
5	ゴークス	590,270	F1先行・吉岡稔真で死亡。Ⓥ	1クレ ALL 残2
6	パックマニア	2,224,760	犬[redacted]	19面
7	ドンプル	17,072,100	おざさべい♡	1クレ ALL
8	サンダーブラスター	5,055,490	キャプテン コレダー	最終面 ㊄付
9				
10				

神宮前キャロットハウス ☆=6

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザハウス ☎(0985)29-3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンセットライダーズ（2Pバージョン）	850,160	MGF-Zin	2-7 パ×2 コルマーノ使用
2	WWFレッスルフェスト（タッグマッチ）	全2周クリア	MGF-KOB	ボスマン・ホーガン使用
3	キャプテンアメリカ	887,702	MGF-KOB	ALL ビジョン使用
4	F-1グランプリ（Dコース）	8'17"680	MGF-KOB	ALL ポイント40
5	ソルバルウ	151,530	ムー・クラフト	水門 70. 3
6	サンダーブラスター	3,439,310	MGF-IKE	
7	セルフィーナ	1,927,000	MGF-KOB	ステージ21
8	スターブレード	1,171,300	MGF-Y. K	3コインALL
9	スカイスマッシャー	3,600,580	TLS-ベテルギウス	4周目中間
10	ワルキューレの伝説（イージー）	1,252,550	MGF-TAKO	ALL

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆=3

宮崎県延岡市幸町3-11[redacted]ビル ☎(0982)32-6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハチャメチャファイター	1,128,910	TLS-ベテルギウス	6面
2	ゼクセクス	1,962,200	TLS-ベテルギウス	2-6
3	パロディウスだ!	710,800	ARIEL	㊄9面ボス前 タコ亮三
4	宇宙戦艦ゴモラ	602,400	URD	㊄9面
5	スパイダーマン	563,500	XYZ	B. CAT IC ALL
6	ガンフォース	2,159,300	URD	IC のこり2
7	ゼロウィング	596,920	URD	㊄6-16
8	ドラゴンセイバー	729,710	URD	㊄クリア
9	コットン	2,141,210	URD	[redacted]2周 残:1
10	ワイルドファング	160,200	T. M	3面ボス

ゲームピアチャンス国分店 ☆=6

鹿児島県国分市中央3-12-37 [redacted](0995)47-3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンアメリカ	223,101	SPLASH-ZON	1-3 ノーマル IRONMAN
2	キャプテンコマンドー	32,120	熊本から遠征ありがと今度はそちらに行きた	うございました。いと思います。
3	F-1グランプリ(A)	6'21"292	知力・体力・時の運 早くこいいこ木曜日!	1cALL ノーマル設定
4	F-1グランプリ(B)	7'30"513	アメリカ横断ウルトラクイズでまた会いましょう。	AコースP=40 BコースP=40
5	F-1グランプリ(C)	7'39"062	☆☆ ☆ ☆	CコースP=32 DコースP=40
6	F-1グランプリ(D)	8'02"930	☆ ☆ ☆ ☆	早くスターブレードがしたいよー
7	サンセットライダーズ	389,640	正解は ☆☆ マル	ノーマル設定 STAGE-8
8	ストリートファイターII	1,461,300	ABT=T. Sだよーん!!	ALLⓅ ザンギエフ
9	クイズクエスト	3,450,000	NETWORKER "O"	1cALL90% 生→文 ノーマル
10	ドンプル(R-12)	4,160,400	スターブレード・4日前・スターブレード	4日前・スターブレード・4日前

近視・遠視・弱視・乱視・斜位・不同視・老視の方……トレーニングで回復OK！

視力アップ

新発売!!

全国的大反響



トレーニングは1日7分

左記の写真の様にのぞくだけで軽量・小型でIC回路内蔵により、スイッチワンタッチの全自動だから非常に簡単。(近視だからとあきらめてはいけません。メガネ、コンタクトをご使用の方は是非一度お試し下さい。)

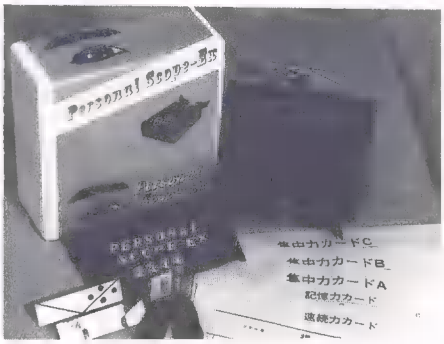
◎今回、本誌読者に特別頒布！

定価70,000円を特別価格**49,800円**で。クレジット月々2,800円より。(消費税込み)※商品をお急ぎの方は電話か現金書留にてお申し込み下さい。もし商品が気にいらない場合は商品到着後7日以内にご返送下さい。送料は本人負担となります。

■パーソナルスコープとは……。

東大名誉教授、故石原忍先生の著「小眼科学」に毛様体筋の緊張を緩和させ調整すると云う近視矯正理論と研究陣により開発されました。「パーソナルスコープEX」は適度に毛様体筋を運動させ、緊張をやわらげ、活発化させ、科学的に視力を回復させる。そして本器はスライドバーにより、眼の総合トレーニングが行えます。

特長 遠方凝視、近方凝視、遠近凝視、両眼融像等の訓練が出来、近視、遠視、弱視、乱視、斜位、不同視、老視等に効果が有り、そして大脳刺激をもたらし、集中力、記憶力、速読力を高めることが出来る画期的な訓練器で、副作用もまったくありません。(実用新案特許申請中！)



〈定格・仕様〉
電圧・6V・遠率ー6X・倍率十6X・IC・サイズ、タテ145、ヨコ172、高さ50・重量315g・材質ABS樹脂

お申し込み、資料請求は電話かハガキで下記まで。

発売元 **視力回復促進協会** 〒550 大阪市西区江之子島1-6-2-46(GA係)

☎(06)448-8481(代)

ゲーメスト
4月号 No.70
次号は2月29日発売!!
データイースト大特集
最新情報 ストⅡ'(ダッシュ)
キャプテンコマンドー、ハチャメチャファイター
関西有名メーカーイチ押しゲームなぎ倒しツアー

論

どこまでが射倖心か

ストリートファイターⅡの対戦プレイの盛り上がりと共に、対戦の大会を開くゲームセンターが多くなってきています。そんな時、出てきた大きな問題は、対戦の大会がプレイヤーの射倖心をあおるので自粛すべきかどうかの問題です(詳しくは51Pを参照)。

私もかつてゲームセンターでイベントをしようとして、"射倖心をあおる"という名目でそれが中止になったということを目のあたりにしています。しかし、このとき疑問に思ったのは、射幸心をあおるということは、経営努力をしてはいけないということにつながるのか、ということです。

参加者からまったく費用を求めるわけではないイベントであったら、それはお客様へのサービスと感謝の念を表すものです。それをだめと言うなら、店内をきれいにしたり、メーカーが良いゲームを作るのもプレイヤーの射倖心をあおるということになりかねません。

かつて、私の友人の一人は「ゲームなんて必要悪と思われているから、コソコソやらなきゃだめと思われてるんじゃないの」とまで言っていました。

私の意見としては、イベントは射倖心をあおるから、できるだけやらないようにという意見は危険だと思います。

営業努力は堂々と

ゲームセンターが悪の代名詞のように言われていた時代から印象が変わりつつあるのは、ファミコンの浸透と共に、メーカー、ゲームセンター側の努力の結果です。できるだけイメージを変えようとしてきたことの積み重ねなのです。

リーダーシップを発揮しよう

そして、プレイヤーに無関心なゲームセンターは徐々に陶汰されていきました。どんな暗いゲームセンターでも台を置いといてそれなりに儲かればいい、そんな考え方は過去のものとなりつつあります。

しかし、問題になりそうだからイベントなんてやめちゃえという消極さは、逆に過去の悪い方向へと逆行するもののように感じられてしまうのです。店内の人々の行動についての無関心は、あの暗い不良のたまり場を生み出しました。イベントをやろうという考え方は本来前向きのものだし、ゲームセンターを活性化させようという心の表れなのではないでしょうか。

ゲームセンターを広く社会に認知させていくには、消極的方法ではマイナスであると思います。イベント、大会に問題があるなら、きちっとルールを作り、行き過ぎを排し健全なサービスを正々堂々と行えるようにリーダーシップを取っていくのが本来の進み方ではないでしょうか。

(ぜんじ)



●昨年は暖冬のせいで、スキーは年末の3日間だけだった。まあその分出費が抑えられたけど、別の出費があったんでプラマイゼロになっちまった。1月に入ってからは、雪も降ったのでバリバリ滑りに行く予定。腰を壊しているのにねえ。

最近は、特にニューゲームにハマることがなく、プレイ料金の下がった大型ものを始めた。スターブレードに、ドライバーズアイに、ストライクファイター。さあてどれでTOP狙うかのお(ずる)



㋘屋宅配便初の関西長期巡業。ロケーションだけでなくメーカーに行ったのだ。来月はその模様をくわしく紹介するから、ご期待してくれ。



●とりあえず、SFⅡに始まりSFⅡに終わった91年でしたが…ダッシュの出現によってまだまだSFⅡ旋風は続きそうですね。SFⅡダッシュでしょ、ナイツオブラウンドでしょ、今は(これ書いてるのは12月27日)キャプテンコマンドー。当分はカプコン一色かな?ジェネ公の次はフーバーでクリア狙ってみます。そうそう、ドッペルの曲いいっすね。夜中に大音響で聞いてみたいな(近所迷惑だ!)(ジェネティー…うふ♡FRS−N,O)



●PC9801を買った。買ったはいいが、VM…。環境を整えたらVX41くらいは買える値段になった(VMは友人価格)。某氏はESをウン千円で買ったそうだ(友人+コネ価格、㊡)。でも、動くだけでよい。そのうち通信も始めるのでいいとこがあったらよろしく(身内でホストを開くという話もあるし…)。

P.S(特定人物へ)ひと夏の経験50万[illegible]のゴロマキ[illegible]集部員です←読んでます。対戦OK、連絡くれ! (やまかわ)



●[illegible]中、自分の部屋でゲームをしていると落ちこんでくる。自分だけが世界からとり残されたような孤独感を感じてしまうのだ。ゲーセンでゲームをしているときはこんな気分には絶対ならないし、かえって落ち着いて、リラックスできる。「正しいことをやっているんだ」という意識を保っていられる。

これは、自分以外の人も自分と同じことをやっている、という事実が心地よい安心感を与えてくれるからだろう。(馬田)



●増刊号のストリートファイターⅡ。おかげさまでもう数回の増刷を繰り返しました。今(2月12日)は、まだ在庫があります。お早目にどうぞ。それから夏に出したベストゲーム。これも在庫は残り少なくなってきていますからまだ持ってない人はさっそく本屋さんへダッシュするように。

ダッシュといえばストⅡ'。どのようになるのでしょう。この本が出るころには画面を見られるでしょうか。(SAT)

表紙の裏をとれ

正月はみなさん、いかがお過ごしでしたか?僕は、モチ食べて寝てました。

キャプテンコマンドー。どうですか。みなさんはどれがお好みでしょうか。僕はフーバーが好きです。ジェネティも好きなのですが、フーバーのかわいさに負けるのではないかと。

では、みなさん今年もコケないように。(藤原ひさし)

ひとことう、もー、てって待

次号予告にもあるように、4月号はデコ特集なのだ。すごいでしょ。ひさしぶりのメーカー特集で、気合を入れてがんばってるぞ。読者のみんなからのお便りも大量に届いて、実はデコファンてけっこう多いのね、なァーんて思ってしまいました(失礼)。けど、何か特集をやるときに期待やはげましの手紙をもらうと、ほんとうれしいですね。みんな楽しみに待っててね。

(猿渡 雅史)

GAMEST ゲーメスト 3月号

■平成4年3月1日発行 第7巻3号[illegible]巻69号
■編集人 高[illegible]己代子
■[illegible]行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 [illegible]京都千代田区内神田1-15-15
[illegible]田ビル
[illegible] 03(3293)9321
編[illegible]部 03(3293)9324
■印[illegible] 凸版印[illegible]

◆編[illegible]
石井ぜんじ 山河悠理 C・C 栗原桃郎
じーぷー N・O ずるずる T・J APAPA
YOU・A 遠藤ちゃら子 塩原利康 C・LAN
HIR 古葉美一 [illegible]村伴北 藤原ひさし
えび もも みんく・いるか かる 渡辺裕美子
内山利栄 猿渡雅史 [illegible]原雅子 佐[illegible]孔建
萩原祐四郎
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画 (有)ミルコンズ

頑張ったぜコーナー



全日本地獄突き杯争奪
ゼクセクス・バトルロイヤル

2月23日開催
IN 渋谷エピキュラス

参加者募集

参加者150名(ハガキによる抽選)

ほかでは手に入らない超豪華賞品をズラリそろえて待ってるぜ!

クイズ大会、トークショー、ビデオ上映会、古川もとあき氏の生演奏などなど盛り沢山の企画で君に迫る。

㋘屋もいくぞ!

ルール

①予選は10分間でのタイムトライアルでハイスコアを競います。
②決勝は予選の上位陣によるタイムトライアルです。

応募方法

①ゲーメストについているハガキ(24ページにある)で申し込んでください。
②応募の締め切りは2月10日(必着)。定員をオーバーした場合は、抽選で決めさせていただきます。
③参加していただく方には2月13日(消印)に招待状を送り、その発送をもって発表にかえさせていただきます。招待状が届かなかった人は今回はごめんなさい。
④参加費用は無料です。
⑤申し込みは1人で1回限りです。何枚もハガキを出すと混乱しますのでやめましょう。

ゲーメスト・コナミ・キングレコード共催



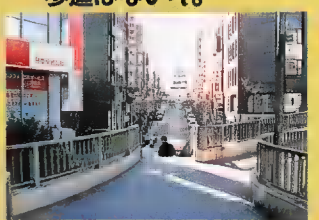
まずはこのモアイを探せ。駅を1周すれば必ずある。



この歩道橋を登れ!横断歩道はないぞ。



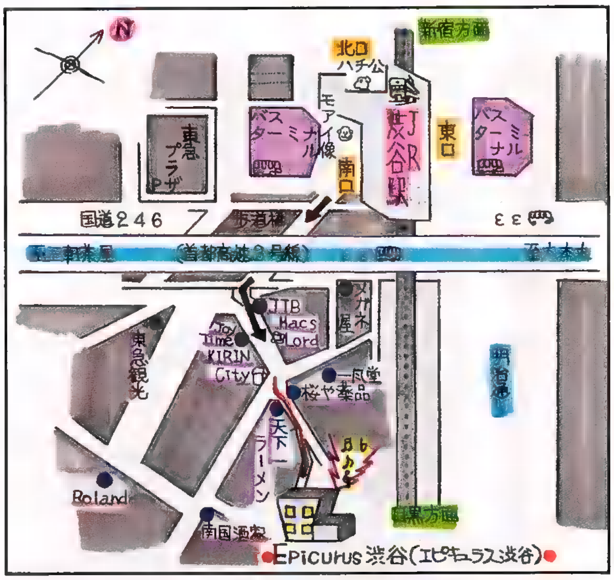
さくら屋と天下一。もう近い!!



この景色を頭に入れろ。まあ、ほとんど直進だ。



この坂の上だ。ローマ字読めっか?



イレーネ姫17歳&
大吉記念!

ゼクセクス

絶句!!2周目紹介でぇい!!





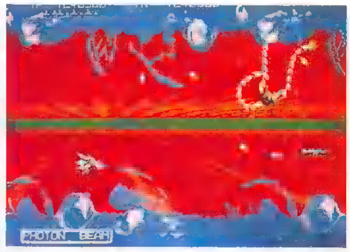
ここではまだ見たことのない狂気の世界を
お届けいたします。
寝ションベンするなよ!(するか、バカ!!)

やまかわ悠理

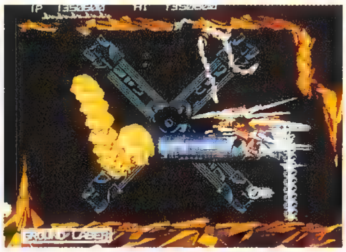
1面

スタート時にいきなり背景の色が変化しちょる。敵を1匹でも逃がすと、そこは弾の雨あられ。

ボスは、第1、第2形態ともめちゃ硬ー特に第2形態はフリントだけでは倒せねえときたもんだ。



のっけからこの色、この弾の量。やっと本気できたかい。



ボス第2形態。この弾はほとんどう〇こ。お下劣!!

2面

分子の飛び散り弾が強烈!!マップも微妙に変化し、敵の数が多くなる。ヒー!

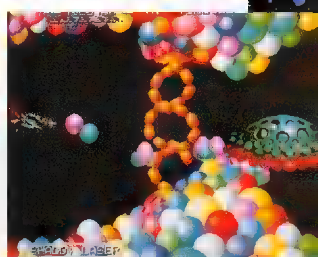
ボスはたいした変化は見せないが、倒したあとに撃ち返し弾が飛んでくる。ヒー!



赤黄の分子の弾の数。ヒー!



分子の飛び散りの決定的瞬間をフォーカス。グラウンドレーザーの動きを見ればスピード感がわかるだろう。パラパラマンガにしてもいいぞ。ヒー!



フリントロックの前の地形は2周目で増えているもの。邪魔!!ヒー!



黄色の点々は撃ち返し弾。1等星みたくてきれいだぞ。ヒー!!

3面

のっけから敵の数・弾が異様に増える。ついに本領発揮といったところだが…。ここを越えたら一段落なのでファイトー!

ボスは1周目とほとんど変わらない。口から出す弾が多くなる程度といったところ。



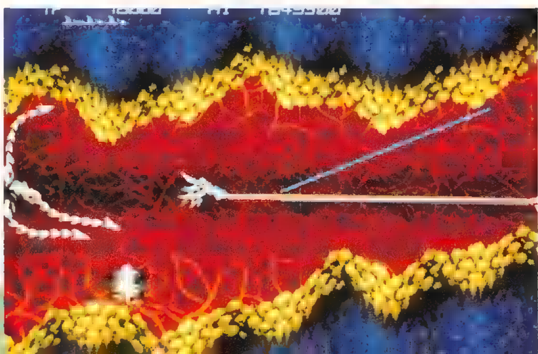
この敵の数。弾数が増えて発狂もの。



敵を逃がす→即、弾を撃たれる。発狂!

4面

1周目と比べて地形が狭くて白血球の出す弾数が多い。ボスのところでもこの調子だからまいるよ、本当に。



スタート直後、いきなり狭い。むうーっ!



分岐の上のほう。狭い!!
むう〜〜〜っ!



ボスでも弾が飛んでくる。
むう〜〜〜っ!

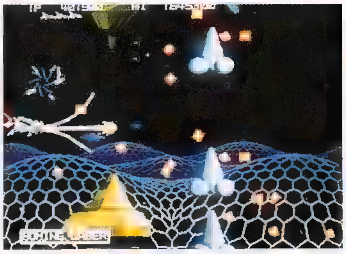
5面

1面と同じく、地形の色が変化する。弾も速くて量が多く、まるで吉野家の牛丼特盛り一丁って感じ。

ボスも同じで、さらにみそ汁、おしんこ、玉子を付けてくれたって感じ。ゲップが出そうだ。



ばらまき弾が連発で高速で迫ってくる。ウヒヨ。



戦闘機が同じ方向を向いていてちょっとまぬけ。本当はそんな余裕はない。ムヒュ。

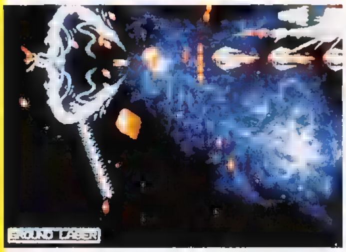
6面

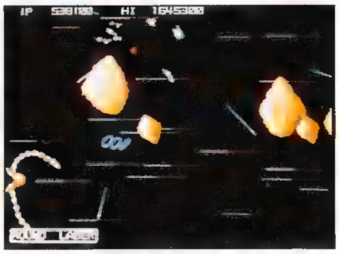
見た目はそんなに変わらないのだが、すこしでも油断すると中型ザコのリング弾が高速で迫ってくる。

戦艦が2機同時に出てくるところもあって狂気の世界。

ボスは変わらん。パネルを壊すと弾数が多いくらい。

少しでも撃つのが遅れるとこの通り。う〜む。





リング弾がジャストミ〜〜〜ト!!
砕け散るフリントロック。う〜む。



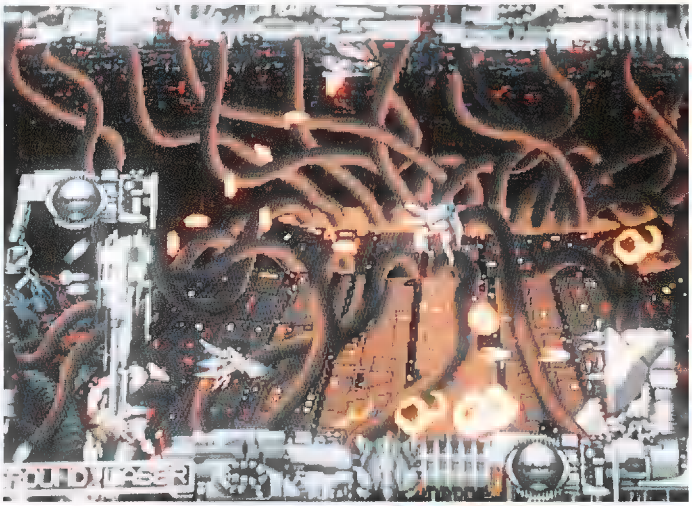
戦艦が2機！我が前に道はなし（本当はある）。う〜む。

7面

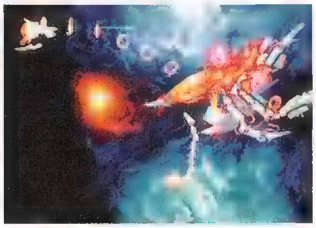
今まで同様、特盛りおしんこ付き。死ななきゃ楽勝、死んだらハマリ!!

ボスは、第1形態でリング弾を出されなきゃただのザコ。おまえは一体何だったんだと言いたくなってしまう。ザブまでが弾を出す。この野郎!!





荒れ狂うちょうちょザコ。乱れ飛ぶ弾。スピードが速いだけでこうも変わる。バカヤロー!!

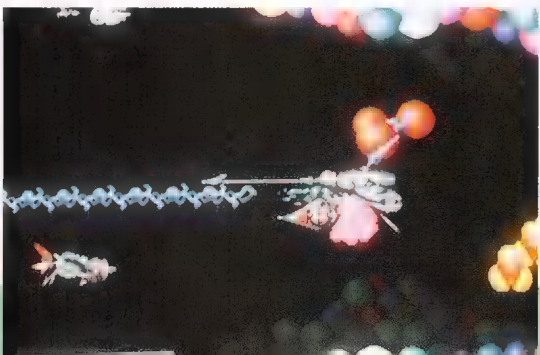


このリング弾が強ええんだ。タコ野郎!!

おまけ

最上級ランクがキレまくっているので載せてみました。意外なところで敵が出てくるので笑わしてくれるぜ。

また、一部で希望の多かったビジュアルシーンですが、一部の人が猛反対したのでボツになりました。ごめんね（本当はスペースがないため）。



1周目の2面スタート時のスナップを1枚パチリ。すでにイッてます。

NEO-GEO NEW LINE UP

快調！快調！今月は3本立て！

古葉太郎



1 ミューテイションネイション

奴らはもう人じゃない

舞台は近未来。ストリートファイトのどさ回りから戻った2人（リッキー、ジョニー）は、少年時代を過ごした街のあまりに荒れはてた様子に驚いた。そしてそこに住む人々は何者かの手によって人体改造を受けた異形の衆と化していた。

派手なアクション

奥行きのある横スクロールアクションです。全6エリアで構成されていて、各エリアで多彩な変化に富み、プレイヤーを飽きさせません。

連続攻撃だ！

基本操作は、レバーで自機の移動、Aボタンが攻撃、Bボタンがジャンプです。

通常攻撃では、敵との距離によってアクションが異なるので、うまく使いわけてください。

ジャンプ攻撃は、高さによって変化します。最高点ジャンプ＋Aボタンで回転飛び蹴りができます。

また、近距離のときにのみ、連続攻撃技が使えます。Aボタンを連打すればいいのですが、この時レバーを入れる方向（横・上・下）により技が異なります。

A＋Bで特殊攻撃もできます。



こいつが人体改造野郎だ！あやしいぜ。



なんだてめえらは！ゼロトールか？



女性型の植物ミュータントサリーちゃんだ。

必殺技だプー

Aボタンを押し続け、必殺技ゲージがMAXになった時Aボタンをはなすと必殺技を使えます（体力が減る）。

また、アイテムを取ることによって使える必殺技もあります（しかも体力が回復）。

黄－分身拳
自機がおそろしく速い動きで左右の敵をなぎ倒します。

赤－爆裂拳
自機の放つ拳が爆発を起こします。

青－雷神拳
上方画面外にジャンプし、稲妻と共に拳を地面にたたき落とす技です。

緑－竜巻拳
自機が高速回転して竜巻を起こし、画面上の敵を巻き上げます。



くらえ必殺！雷神拳!!

というわけで

ゲーセンで見かけたらマッドサイエンティストの野望を打ち砕いてみてください（なんだ?）。



向こうにねえちゃんが。



2 ラストリゾート

作戦名"ラストリゾート"

はるか未来。人類の生活圏は宇宙に進出した。

だがある日、宇宙ステーションや他惑星の恒久都市の中枢系統を司っていたメインコントローラーにSOS信号が…。

第3コロニーの中枢に発生したコンピューターウィルスが意志を持ち、人類に反旗をひるがえしたのである。



ブレードランナーみたいでキレイだね。



うおっ!ハイゴッグみたいでかっこいい!!

実は初横シュー

ネオジオ初の横スクロールシューティングです。今まで出なかったのが不思議なくらいですね。

基本操作は、レバーでプレイヤー（とユニット）の移動を行い、Aボタンで攻撃、Bボタンでユニットの固定・解除を行います。

武器は3種類あり、アイテムを取ることにより3段階パワーアップします。

ユニットを使いこなせ!

ユニットとは、自機の周囲を回転するオプションのことです。このユニットは飛ばすことも可能です（Aボタン）。ユニットはレバー入力方向に対応して円を描いて移動します。ちなみにBボタンでユニットの公転を止めることができます。

ユニットは自転もします。常にレバーの入力方向に対してユニット自身が回転するというものです。公転を固定していても自転は止まりません。

ユニットはAボタンを押し続けることで気合がたまり、手を離すと飛び出します。力の調節がポイントです。



ぐにょろ――人って感じですね。

めざせ2周クリア

ラストリゾートは、全5ステージ2周で構成されています。2周目をクリアしなければ真のエンディングは見られません。がんばってください。



3 サッカーブロール

そんじょそこらのサッカーとはワケが違うぜ

出場する選手がすべてロボットという、新しいタイプのサイバーサッカーゲームです。

1チーム7人で、ヘッドマスター、ゴールキーパーが各1機に、ノーマルプレイヤー5人で構成されています。

特徴ある世界の強豪8チームの中から自分に合ったチームを選びましょう。

敵を倒せ!

ノーマルプレイヤーは、敵選手を攻撃して、進攻を阻止することができます。アームパンチ・ヒートショックで敵の動きを止めてやりましょう。

うなれパワーシュート!!

ヘッドマスターのみが使用できる技です。パワーメーターがMAXの時にボールを蹴ると使えます。ちなみに各国のヘッドマスターによりパワーシュートが異なります。

○アメリカ・ドイツ
↓ウエーブシュート
○日本・フランス
↓ブーメランシュート
○アルゼンチン・イングランド
↓クロスシュート
○ブラジル・韓国
↓ガーディアンシュート

決めろ大技

ヘッドマスター・ノーマルプレイヤー共通の技です。

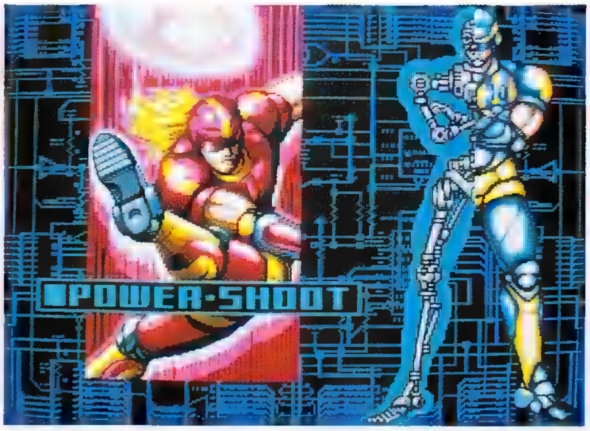
攻撃方向の逆を向いていて、ボールが頭より上にあったときに**攻撃方向にレバー+Aボタン**でオーバーヘッドキックをうちます。

攻撃方向に向き、ボールが胸の位置にあったときに**攻撃方向にレバー+Aボタン**でダイビングヘッドシュートをうちます。

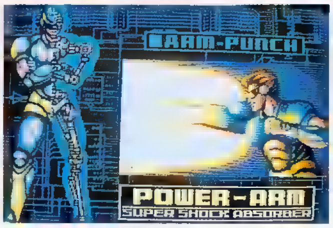
ボールの高さがずれるとヘディングになったりするので注意しましょう。

やりましょう

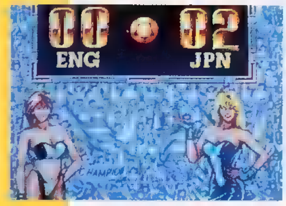
かっこいいのでぜひやりましょう。スーパーベースボール2020の雰囲気が好きな人はもうメロメロです。



かっこいいでしょ？



ズシャ――ッ!!熱い!!



左のねえちゃん色っぽくていいな――。これっスよおー。



ガーディアンシュ――ッ!!いけ韓国ヘッドマスター!!

全国のシューターよ、今こそ集え!!

サンダーブラスター SPECIALゲーム大会

連射しすぎのせいで腱鞘炎まであと一歩の君、君の努力はムダではなかったぞ！サンダーブラスターのSPECIAL ゲーム大会が開催されるのだ～。ゲーメスト誌上でハイスコアを受け付けるのはもちろん、ゲ屋でスペシャルマッチも行ってしまうという究極の企画だぞ！コタツでカップラーメン食ってる場合じゃね～な～こりゃ!!

賞品はこれだ



このほかにもゲ屋からドドーンと放出されるのは間違いないだろう。

ゲサンダーブラスターSPECIALゲーム大会

連なしで ハイスコアを争う！

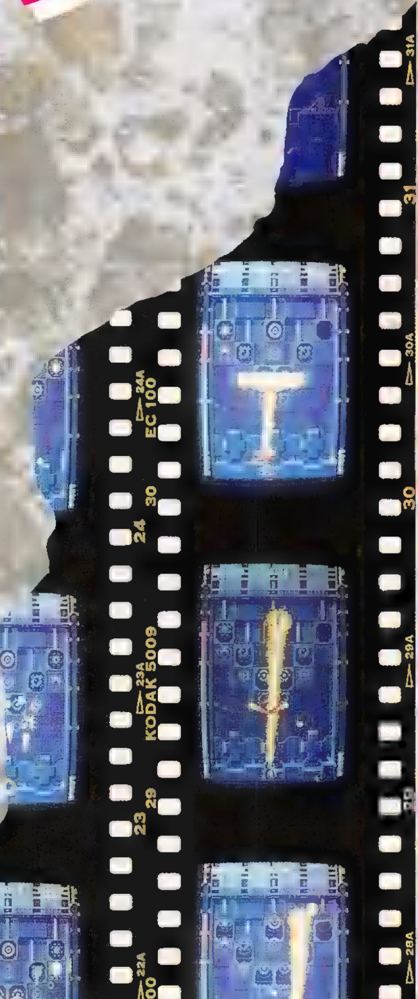
●参加方法

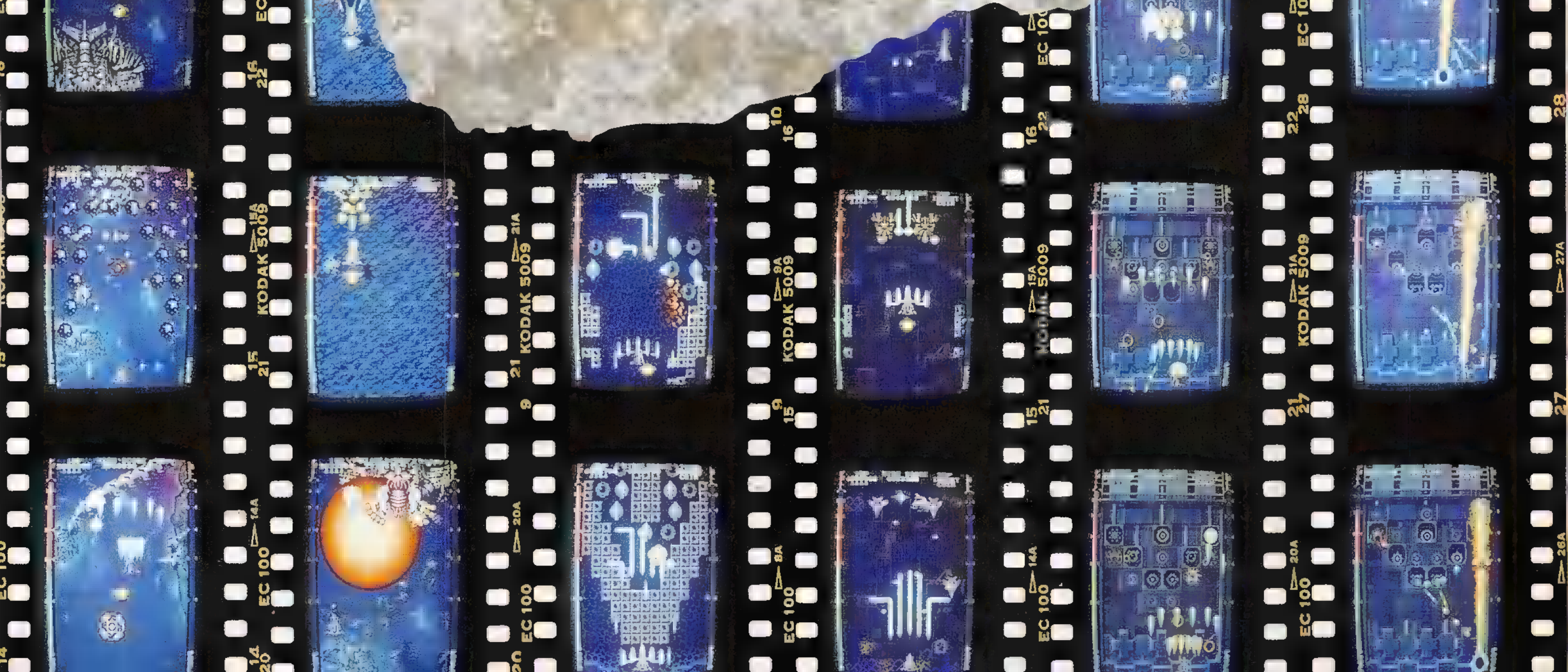
①ゲーメストまで送る…ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・競技部門・スコア・ゲームセンター名を記入して、店員さんの確認印をもらって編集部まで郵送する（締切は[illegible]日必着）。

あて先は、〒101 東京都千代田区内神田1－15－15
株式会社新声社 ゲーメスト編集部
サンダーブラスター係 まで！

②ゲ屋スペシャルマッチに参加する…2月9日(日)・11(祝)PM2：00～のゲ屋スペシャルマッチに出場する（詳しくは75ページのゲ屋瓦版を見てね）。

もちろん、①②の両方で参加してもOK！①②を総合して優勝者を決定するのだ！







ゲーメスト大賞BGM部門賞受賞作品
SCITRON
PONY CANYON
STREET FIGHTER II TM
★★★★★
五つ星のアルバム。
このアルバムなしでは、91年度のゲームシーンは語れない!
ベストBGM賞より「ストリートファイターII」、「コットン」を始めとした
5タイトルを完全収録。さらに新録音3曲を加えたアレンジバージョン
5タイトルが入った総タイム140分を超えるベストアルバム。
THE CLIFFHANGER
EDWARD RANDY TM
CAPCOM
DECO
サイトロン
ビデオゲーム
ミュージック年鑑
1991
CD
2.21
ON SALE
初回特典
メーカーロゴ、タイトルロゴ、
イラストなどが入った
ブックレット型ステッカー集付き
(全10ページ)
CD(2枚組)
PCCB-00080
¥3,500(税込)
COTTON
GUN FRONTIER
TAITO
〈収録曲〉
ARRANGE VERSION
STREET FIGHTER II(KEN)/CAPCOM
COTTON/SEGA SUCCESS(新録音)
DEATH BRADE/DATA EAST(新録音)
GUN FRONTIER/TAITO(新録音)
EDWARD・RANDY/DATA EAST
ORIGINAL VERSION
STREET FIGHTER II/CAPCOM
COTTON/SEGA SUCCESS
DEATH BRADE/DATA EAST
GUN FRONTIER/TAITO
EDWARD・RANDY/DATA EAST
(オリジナル完全収録)
SUCCESS
MUTANT FIGHTER
DEATH BRADE
T.M.
DECO
©CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED ©1991 SUCCESS
©1991 DATA EAST CORP. ©TAITO CORP. 1990
OutRun
1等星の輝き。
ファンが選ぶ名盤シリーズ第2弾登場!
オリジナル完全収録はもちろん、アルバム未収録の
パッシングブリーズを含むアレンジ3曲が入ったアウトラン・ベストアルバム!!
作曲者、S.S.T.メンバーによる解説書、S.S.T.フォトグラフィ付き
SEGA
G.S.M.1500 名盤シリーズ
アウトラン/
セガS.S.T.
OUT RUN/
SEGA S.S.T.
SEGA
OutRun
S.S.T. BAND
CD
2.21
ON SALE
CD PCCB-00081
¥1,500(税込)
特典
メーカーロゴ
タイトルロゴ
CDサイズ・
カラーステッカー付き
〈収録曲〉
ARRANGE VERSION
MAGICAL SOUND SHOWER
(RYTHM RETAKE REMIX)
SPLASH WAVE
PASSING BREEZE
(ニューアレンジ)
ORIGINAL VERSION
MAGICAL SOUND SHOWER
SPLASH WAVE
PASSING BREEZE
LAST WAVE
S.E. & VOICE COLLECTION
©1986 SEGA
PONY CANYON INC.
サイトロン・テレホン・インフォメーション 東京03-3236-4000

NEW GAME WASSHOI

ニューゲーム　ワッショイ

ウルフファング
シュトラール
マジカルクリスタルズ
フロントロウ
イロもの大名行列







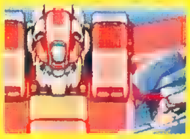














パーツ選択により64種類から自機が選べる!

ウルフファング

©1992 DATAEAST CORP.

64種類、すべてに名前がついているってすごいのだ。それにどれもちゃんと絵が違う!すごいぜ!

by ずるずる

▼▼ガンダムファン必見!!

うーん、ガンダムというより、大河原氏のファンならうなっちゃうようなキャラ。

私もそうなので、見たときはもう感激しちゃいました。

アクションがすごくよく表現されていて、アニメを見てるんじゃないかって感じ。

グラフィック担当者の気合を感じました。

それに、12種のパーツにより64種の自機をつくり出すことができる。すごい!。そのすべてに名前もついているのもすごい。

ちゃんと選んだパーツがボディについているのもすごい。

▼▼マルチエンディングのストーリー

1、2面のストーリーは共通なのだが、3面で2つに分かれる。

ただ分かれるだけでなく、HARDとEASYのコースに分かれる(3-A、B)。

HARDとEASYとは、生還率を見てもらうとわかるが、その数値が高ければ死ぬ確率も低いということだ。

3面以降は、4面でまた2つに分岐(4-A~D)し、5面はそのまま進む。全部で12面。通るのは5面である。

面の展開などは、面終了時に、次の面の情報を基地から得ることができる。



SELECT MODEとCONSTRUCT MODEから選ぶ。



SELECTではTYPEAからDと4種。CONTRUCTでは、ボディ、アーム、レグとバラバラに選べる。



さあスタートだ。指令がでる!GO!

▼▼操作手順は…

1レバーに3ボタン。ショット、ジャンプ、サブウェポンの3つボタンである。

ショットは、Ⓥ、Ⓖ、Ⓛ、Ⓒと4種あり、「POW」をとることで強力になる。

基本的に撃てる方向は、進行方向の斜め上と、正面のみ。

しかし、レバーを逆に入れると、後ろを向くことができる。ショットを押しっぱなしにすると、向きを固定できる。

ジャンプは、ボディによって能力が違う。ジャンプ中レバーを下に入れるとはやく落下することができる。

レバーを下に入れてジャンプボタンを押すと、地上を高速で移動することができる。

サブウェポンは、武器選択時に選び(4種)パワーゲージがいっぱいになると(赤だと小、黄で最大)使える。

危なくなったときに使用だ。

また、オートで攻撃するところもある。これは、自機に近い敵に対してのみだが、刀をふったり、パンチをしたりとアクションを見せてくれる。

自機はライフ制で、スタート時に6つ、面クリアすると1つ増える。

全部なくなると、ロボットが壊れ、生身のパイロットが戦うことになる。これが死んだらGAME OVER!

ボディによってオプションもつけられる。

つけるというより、いっしょに乗り込み、攻撃を手伝ってくれる感じだね。

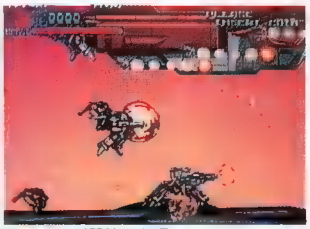
生身になってしまったときは、サブウェポンは使えなくなる。

しかし、3つのパーツを集めることでまたロボットに復帰することも可能だ!

発売は2月の上旬。ガンダムファンは、1度やってみるといいぞ!



サブウェポンの1つ。TYPEA ではこれ。



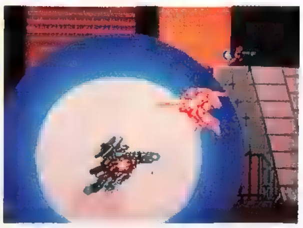
熱い戦いが開始される。



そしてTYPEDはこれだ。ズドドーン!



TYPEC だとこんなふう。ザーッ!



TYPEB ではこうなる。ドーン!

鋼鉄要塞 STRAHL シュトラール

©UPL

by 水島屋T.J.

無駄な言葉は必要ない!
鋼の悪魔を叩いて砕く!!

先月号で「年内には発売」とお伝えしましたが、細かい調整などの都合により、1月末発売になる、とのことで本誌を見ている君の近くのゲーセンにはもう入っていることと思われます。

早速、ストーリーから紹介していきましょう。



1面はこれで行こう。

STORY

怒とうの如き不況の波!
労働者たちの暴動!
マッドサイエンティスト"ゲゲーベン=フンケルン"は、この機に乗じて世界征服に着手。ゲゲーベンは労働者たちを抱き込み、秘密結社「アイゼルン・ガイスト」(鉄の亡霊団)を結成した。

操作方法に慣れよう!

基本的にAボタンを連射すればよいシューティングゲームなんだけど、このシュトラールにはサブウェポンというものがあり、通常攻撃とは別に自機のまわり8方向をカバーしてくれる攻撃がある。では、その方向はどうやって変えるのか?Aボタンを押しながらBボタンを押して変えるのだ。単独でBボタンを押すとボムが撃てるが、これは主にボスに対して使うのが有効だろう。

装備は君の腕しだい!

次に、このゲームをやったことのないプレイヤーを困らせる武器選択の説明だ。

大別すると、自機のメインショットとなるメインガン、先ほど操作の項で紹介したサブウェポン、Bボタンで使用するボムの3種があり、それぞれが4段階の強さを持つので計12種の武器がある。

今回は細かい説明などしない代わりに、低次面の有効な武器をお薦めしておこう。

1面——メイン:H・LASER サブ:HOMING ボム:何でもよし(稼ぐならSMALLで重量を軽くしておこう)

2面——メイン:H・LASER(慣れてきたらCHARGE) サブ:EXPAND ボム:NAPALM(メインにCHARGEを選んだ人はBIGで)

ちょこっとアドバイス

最後に1面の横着パターンを教えてしまいましょう。装備はいいですか? スタートしたらAボタンを押・し・っ・放しにします。すると、写真の場所まで横着プレイ(芸名:手放しプレイ)ができます。

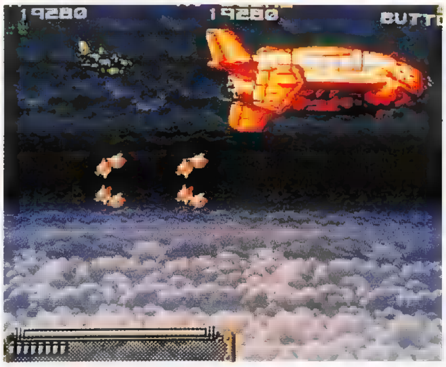
その後ボスまではしっかりよけ[illegible]ってプレイしてもらいます。

ボスは左下が[illegible]場所です。弾[illegible]。ちなみにボスの点数は本体と触手×2に分けられ、どちらかが破壊されるともう一方も壊れてしまいますが、同等にダメージを与えて両方の点数を得ることも可能です。

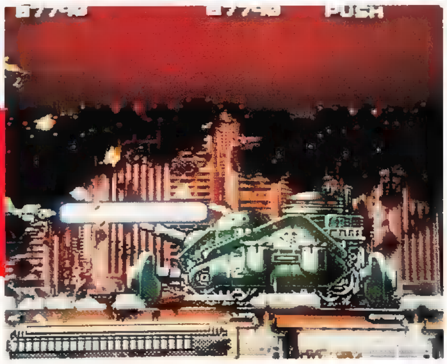
また、ステージ途中に浮遊している核爆弾は撃たずに放置しておくと点数がモリモリ入ります。

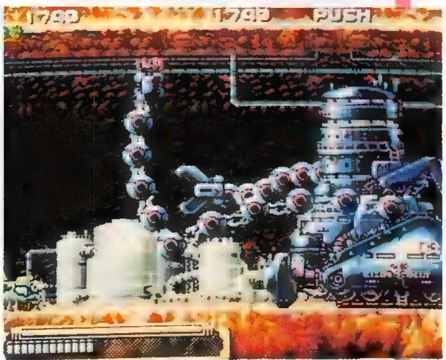

自機の判定は前に大きいぞ。


この砲台まで手放しプレイ!


こいつは撃ちきれなかったら上に逃げよう。


中型戦艦はメインでガシガシ押して行こう。


砲台は8方向にしか弾を撃たない!


1面安地。ジュースも買える。

2面ボスは目を閉じてればこういうことも…。





ほーら、妖精集めに精をださんか！
時空をかけめぐるミステリアス
アドベンチャーとなれー

マジカルクリスタルズ
MAGICAL CRYSTALS

©KANEKO

人間たるもの、戦うばかりが能じゃない！森や、氷の世界に神秘を求めてテイク・ア・ウォーク！ラブリーアクションゲームの登場だ！

妖精でポン！

清涼感あふれる優しいグラフィックの「マジカル・クリスタル」はトップビュー&縦スクロールの心あたたまるアクションゲームだ！

プレイヤーの使命はというと、クリスタルに閉じこめられた妖精を時間内に助け出し、ゴールへ向かうこと。だがな、例によって途中には敵がウヨウヨしてるというわけだ。センスあふれるかけひきが必要である。

早くやりたい！

操作系は8方向レバーに2ボタン。ショット&ジャンプだ。1ワールド3面構成で、3面目には各ワールドのボスがおでましするぞ。ワールド数は全部で6つ。ワールドクリアをすると、つなひきやモグラたたきなどのボーナスゲームがあって、なんとお得なことに、このボーナスゲームに勝つと1UPできるのだ。

クリスタルの謎

これだけは押さえておかないとダメなので軽く心にとめておこう。

- ㊔…スコアがUP
- ㊕…タイム延長
- ㊖…一定時間無敵
- ㊗…扉を開けたり、足場を出せる
- ㊘…BOMBが使える
- ㊙…3WAYショットが使える
- ㊚…1UP！

(青…スコアがUP／緑…タイム延長／赤…一定時間無敵／黄…扉を開けたり、足場を出せる／橙…BOMBが使える／水…3WAYショットが使える／虹…1UP！)

クリスタルの中には妖精がいて、プレイヤーの周りをまわっている間は敵を倒してくれるのだ。そのあと、後ろにつくのだが、そうなると敵にあたると列から離れていってしまう。このへんはポイントだ！

快適なプレイを約束する2、3の事柄

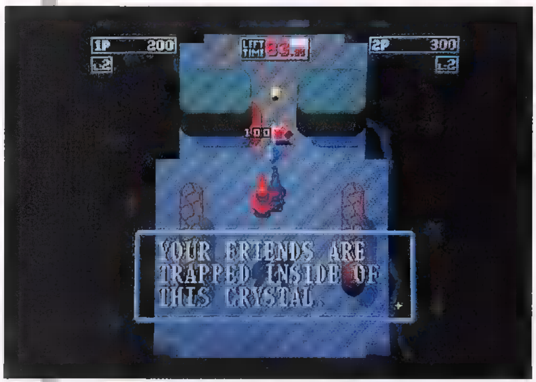
①プレイヤーのショットは基本的に壁に反射する。バウンドしていくので床のないところでは消えてしまうのだ。

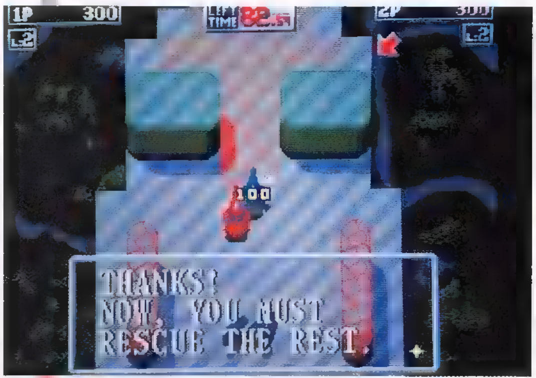
②ショットボタンを押しっぱなしで気合弾発射ができる。これは床のないところでも飛んでいくので使えるぞ（貫通力もある）。

③リフトに乗っているときは、レバーで方向を変えることができる。ただし、縦は縦、横は横だけ。

④基本的にフィールドの外に落ちると死んでしまうが、足をふみはずしたときなどに床のフチにつかまることがある。このとき、ボタン連打やレバーのガチャガチャでよじ登ることができる。最近すっかり定着した例のヤツだね。

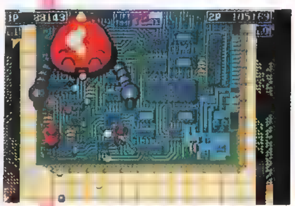
（馬田）





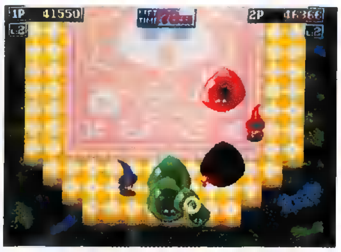












2人同時プレイ可能！3DF1ドライブゲーム!!

FRONT ROW
フロントロウ

©HUMAN

1台の筐体で、2人で遊べるドライブゲームの登場。

3DF1ゲーム登場

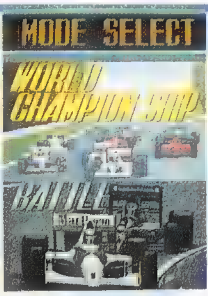
ニューフェイス、ヒューマンより、1台の筐体で2人プレイのできるF1ドライブゲームが登場する。

画面を上下に2分割し、上が1P、下が2Pの画面となり、左右2方向レバーに、アクセル、ブレーキ、そしてハイ、ロー、ニュートラルのギアの3ボタンで車を操る。

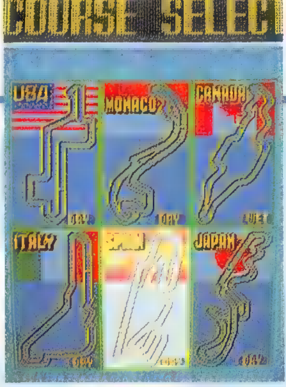
ワールドチャンピオンシップとバトルと2モードからゲームを選ぶことができ、チャンピオンシップでは、全6戦（アメリカ⇨モナコ⇨カナダ⇨イタリア⇨スペイン⇨ジャパン）を、ライバルに勝つことにより進むことができ、バトルでは、2人同時で同時に1つのコースで戦うモードで、4ラップで競う。

レース開始前にネームエントリー、チームセレクト、予選などがある。

コースコンディションは、ドライだけではなく、ウエットのところもあるぞ！　なかなかシビアなドライブゲームなので、ビシッと気合を入れにゃーいけないぞ。



モードセレクト。



コースセレクト（バトルモード）。



「ジャパニーズ　ジーピー」


さあスタートだ！ニュートラルからローへ！


モナコGPにて。臨場感たっぷり！

地走蟲兵衛の

イロもの大名行列

寒さでカラダがかじかむ…自家発電が必要じゃ。しわだらけじゃよろしくないな！

いよう!!わしじゃ！人呼んでブラックハラショーヒゲおやじ、地走蟲兵衛さんじゃ。遅れたが今年もよろしくな。

今年はさる年だから、うぬらもエテ公のように死を賭して自家発電するのじゃ。そのためにわしがどんどんイロものコーナーで紹介してやるからな、いひひ。

ムフフの嵐

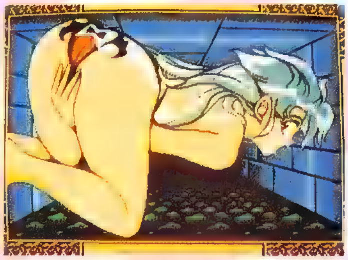
まずは「麻雀クエスト」のゲームビデオ・LDの紹介じゃ。

とりあえず売りは、
○25種類もの女の子が登場してムヒョプップー
○完全収録盤なのでエンディングまで見られるウホ
○安い

というわけだ。まあ要は女のハダカが山ほど見られるっつーことだな。これで最低25回はいけるぜベイベー。

全国の発射マンにとってこれほどうれしいことはないじゃろう。3800円で25回だから、152円で1回という計算になる。もう安くてうまくてちょっぴり反則マンかもね。


クイズ。待ちは何？


やっぱ全㊣——はマズイっすから…。


恐怖・ドラえもん女。

ウホって感じ

それだけじゃないぞ。おまけがついとるんじゃよ。麻雀クエストのムチムチプリンなキャラクターカードじゃ!!

自家発電のサブウエポンに使用するもよし、メンコにして子供たちのメンコ遊びに無理矢理入りこんでムチムチメンコをたたきつけるもよし、名刺がわりにつきつけて白眼視されるもまた人生じゃ。

しかも抽選で10名には、誰が作ったのかガレージフィギュアも当たるのじゃ。これもサブウエポンにすべし。

んじゃ、また会おう。


乳首の色がよろしくない。もっとこう…

ハアハア…うっ！地走先生ーっ!!

アリスのCDじゃ

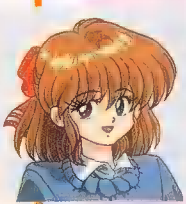
うぃーす。わてが伊香草増夫でんがな。地走蟲兵衛先生の弟子や。先生なんちゅうても地走なんて、ちいとも偉いことあらへん。これからは、わて、伊香草の時代や。よろしゅうな。

今回、わてがわざわざ出張って見てきたのは、アリスソフト美少女大集合「クミコ／シィル／舞子のラブ・パニック」や。アリスちゃんが紹介する歌とミニドラマのファンタジックワールドがつまったCDやでぇ。

「アリスソフト」の超人気美少女キャラ3人のプライベートな時間をウシシと紹介。リスナーからのエグイ質問もあり、そのうえ歌まで入ってるそうや。こりゃ、ええでんがな。ま、あんさんだけには一応いうといたるけどな。クミコは、中村尚子嬢、シィルは國府田マリ子嬢、舞子は半谷きみえ嬢の美声がそれぞれ担当しておるわけや。写真もとってきたばってん、見てつかあーさいや。




私たちがクミコ、シィル、舞子をやったんでーす。


ジャケ写がなくてゴメンね！


はーやく仕事終わんねーかなっと。


私たち3人がお相手よ。優しくしてね♡

KONAMI

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング KM シリーズ



PERFECT SELECTION TWINBEE

Sound Produce : Nazo² Project
Guitars : Nazo² Suzuki
Synthesizer Operator : Hideki Matsutake
Arrange & Keyboards : Jun Irie

1992・2・21発売

とびっきりキュートなツインビーサウンドが、ついにパーフェクトセレクションに登場！

「出たな!! ツインビー」を筆頭に、キュートで楽しいツインビーサウンドが全員集合！ 懐かしの名曲から、最新ヒットまでを、ハイパーユニット"Nazo²プロジェクト"がフルアレンジ。
ゲームミュージックがゲームミュージックを超えた奇跡(ミラクル)的傑作です。



1. Mountain High
2. 天空の要塞ラピュタ
3. FANTASTIC POWERS
4. イーバ星人の攻撃
5. SKY SWIMMER'S HEAVEN
6. RECOLLECTIONS
7. TWINBEE'S HOME TOWN SONG
8. 霧の向こうのパラダイス
9. PRESET "FUNKY" BOSS
10. イーバの神殿
11. 風の贈り物
12. EVENING GLOW OF T3

●編曲：入江 純
●作曲：コナミ矩形波倶楽部
●演奏：Nazo²プロジェクト

CD KICA-1057/¥3,000(税込)

"コナミレーベル・インフォメーション"に手紙を出して最新情報をキャッチしよう!!

この企画はお便りしてくれた方全員に、コナミレーベルの最新情報をお送りするというものです。現在、月1回発行しています。その他、コナミ矩形波についての質問や、レーベルへの要望なども受け付けていますので、必ず返信用の62円切手同封の上、下記の宛先まで送って下さい。

〈宛先〉〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ株式会社「コナミレーベル・インフォメーション」係


1992 2·7 ON SALE
000
Rの野望
©1988,1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
Roland
MIDI
MIDI対応機種
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
＊通信販売受付中!
お問い合わせは、東京03(3264)5678 コンシューマ営業まで


KONAMI
X68
GOFE



アメフトの魅力にタッチダウン

ラン&パス。戦略プレイを完全再現。

フットボールフレンジー

冬の熱気を独占、最も近代的なスポーツ「アメフト」の迫力を完全シミュレート。
ラン&パスを組み立てる50以上のフォーメーションパターン。
ビッグモードによるリアルな激突。戦略アクションの
スーパースターはキミがなれ!



未来は格闘スポーツブームだ。

超過激なスポーツバトル、いま開戦!

サッカーブロール

伝統のスポーツ「サッカー」からラグビー、アメフトが生まれたという。そして今、過激な格闘スポーツ「サッカーブロール」へと究極の進化を遂げた。パンチ攻撃、必殺シュートなんでもありのロボ・バトルをキミがコントロールせよ!

最新作

この冬、エス・エヌ・ケイとネオジオが、キミに放つ挑戦状!ファン待望の横スクロールシューティング「ラストリゾート」が究極の完成度で発進。人気のスポーツゲームも「サッカーブロール」「フットボールフレンジー」2タイトル同時にキックオフ。さらにスーパーグラフィック、ハイスピードアクションをそのままキミの部屋で再現する家庭用ロムカセットも近日発売。いますぐ手で、目で、確かめろ!

家庭用にも近日登場!

The Future Is Now
SNK

シューティスト達よ、鳥肌をたてろ。



待望の横シューティング、堂々発進！

ラストリゾート

スペースコロニーを突如襲った、コンピューターウイルス。自らの文明により人類は滅びてしまうのだろうか。最後の作戦「ラストリゾート」発令の瞬間が迫る。高機動ユニットとアイテムを駆使したキミ自身のハイテクニックによってのみその答えは導かれるだろう。

ネオジオのことならなんでも"ネオジオなんでも相談室06(338)8188"まで。全国取扱店、通信販売についてもお気軽にどうぞ。ネオジオのカタログさしあげます。ハガキに住所・氏名・年齢・職業を明記の上〒564 大阪府吹田市豊津町18-8(株)エス・エヌ・ケイ ネオジオカタログ係まで

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

ネオジオ


CAPCOM
円卓の騎士
Knights of the Round
TM
CPシステム
第18弾
© CAPCOM 1992 ALL RIGHTS RESERVED.
いにしえより語り継がれる聖剣（エクスカリバー）伝説
王の正統なる血統アーサーが聖剣を手にした瞬間
歴史が動き始めた。
伝説　すべてはここから始まる…。
3人同時
プレー可！
フーバー
ジェネティー
翔(ショウ)
キャプテン
コマンド
CAPTAIN COMMANDO
TM
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED.
CPシステム
第17弾
カプコンのゲームをプレーしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送り下さい。PGCカードを差し上げます。(住所・氏名・年令・職業・電話番号もお忘れなく)



株式会社カプコン® 大阪本社営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2－2－8
東京支店／〒163 東京都新宿区西新宿2－6－1（新宿住友ビル43階）

ゲーメスト

March 3 1992

No.69

平成4年3月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻第3号通巻第69号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)3824

定価500円(本体485円)送料66円



T1003659030502

雑誌03659-3 Printed in Japan